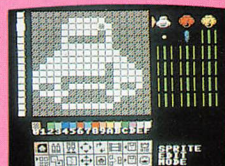
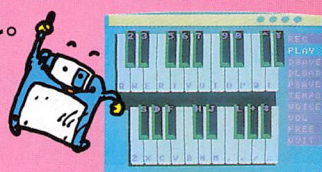
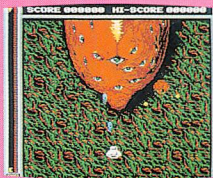
平成元年9月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第9号(通巻30号) 昭和62年9月11日 第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
9
1989/SEPTEMBER/460YEN
●ATTACK
激突ペナントレース2
信長の野望・戦国群雄伝
●Mini ATTACK
夢幻戦士ヴァリスII
ファンタジーIII
銀河
●NEW
クリムゾンII
D.C.コネクション
シンセサウルスVer.2.0
ディスクステーション6号
ガルフストリーム
天使たちの午後III
●LIST
ゲームプログラム8本!
●㊙情報満載
〈アンデッドライン、M&M2特集ほか〉
ゲーム十字軍
●特別付録
戦国群雄伝「群雄割拠」完全版初期データ集

SONY
伝授
DEN JU
諸君、クリエイティ
ゲームプログラミングの術
我輩ドクタープログは
「宇宙戦争ゲーム デメロン」を
つくったのである。
第1部 ゲームプログラミングツール内の
スプライトエディターを用いよ。
我輩が以前から考えていたキャラクターを
ゲームに登場させるのだ。「プログラミング
ツール」のスプライトエディターで簡単に
キャラがつくれる。しかも、そのままゲーム
のプログラムに組み込めるのである。
SPRITE
EDIT
MODE
第2部 駆使せよ、
グラフィックキャラクターエディター。
次は背景である。宇宙空間も、ウッソウと
木の茂る地上も「ツール」中のグラ
フィックキャラクターエディター
なら容易だ。数パターン
をつくり、いくつもそれを
組み合わせよ。背景
が出来上がるぞ。
第3部 グラフィックエディター
を大活用だ。
「ツール」の中のグラフィックエ
ディター。最大256色を使えば
画面いっぱいにグラフィックが
描ける。この「デメロン」のタイ
トル画も、我輩ドクタープログ
の力作である。
© T.KOBAYASHI.
DEMEROON
HIT SPACE KEY
第4部 サウンドづくりはミュージックエディター
におまかせあれ。
FM音源ミュージックエディ
ターを駆使すれば、ドクター
プログも大作曲家である。
ゲームの効果音もタイトル
ミュージックも画面を見なが
ら、作曲できるぞ。
REC
PLAY
第5部 完成である。プログラミング解説本を見
て、全てを一枚のディスクに収めるのだ。
SCORE 000000 HI-SCORE 000000
かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティン
グゲーム「デメロン」は完成した。XDJ・「ゲームプログ
ラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を十二分
に駆使したまえ。ふつうならムズカシイ背景も、音楽も意
外と簡単につくれることに気付くであろうぞ。もはやゲー
ムで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君
の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたらいかがかな。
MSX-BASIC Version 3.0 文法書
HIT BIT
クリエイティブパソコンF1XDJに付属の「ゲームプログラミングツール」「ゲームプログラミング解説本」「BASIC解説書」「BASIC文法書」

プパソコン3大秘術である。

プリントの術

操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき(裏面)・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしいものだ。

表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

作品派?実用派?2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ!という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか?たくさんつくるか?リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット
プリントショップⅡ
THE Print Shop

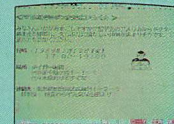
MSX2 2DD×2

HBS-BO14D 標準価格12,800円(税別)

C 1989, Sony Corporation/C Broderbund Japan

リボンカートリッジ(黒)HBP-R1標準価格700円(税別) マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円(税別)

ワープロ&ハガキの術

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。

●画面表示はゆとりの30文字×20行●プルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。●ブロック編集機能で文書編集はラクラクだ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト
文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)

MSX2 2DD×2 HBS-BO12D 標準価格6,800円(税別)

©Sony Corporation/イラストデザイン©Broderbund Japan

葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。

●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だってついておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。

住所録ソフト
はがき書右衛門(かきえもん)

MSX2 2DD×3 HBS-BO13D 標準価格7,800円(税別)

©Sony Corporation.

秘術マスターのクリエイティブマシン

1 ゲームづくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついておる。君もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2 日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約15万語(複合語含む)内蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵している。もう日本語は万全であるぞ。3 FM音源であるから、ゲームの音は臨場感十分。8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のみごとなFM音源。今まで通りPSGももちろん装備。4 まさに自然画モードである。1.9万色の自然画再現。5 もちろん横スムーズスクロール可能である。

FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる。

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である。
トリニトロンカラーモニター
CPS-14F1 標準価格60,000円(税別)

MSX界の実力機だ!

クリエイティブパソコン

MSX2+
HB-F1XDJ 標準価格69,800円(税別)

It's a Sony

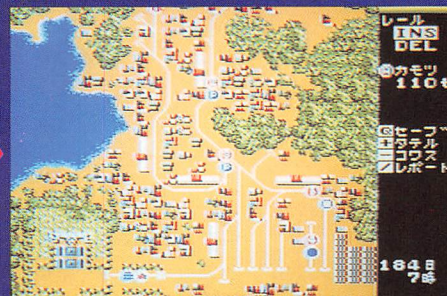
ついにカラー印字である。1 プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーでできる。2 マルチフォントだ、6種の書体を誇る。3 JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C 標準価格49,800円(税別)

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります。

待ちかねたMSX2にやってくる!

A列車で行こう

本格派鉄道シミュレーション

キミは大統から大陸横断鉄道会社の社長に任命された!10万ドルの限られた資金をうまく使って、事業を成功させなければならない。期限は1年。はたして、幾多の危機をのりこえ最終目的である大統領列車を無事、西海岸の別邸まで走らせることができるだろうか。

キミは限られた資金でレールを敷き、駅を建設する。駅ではお客が乗り込み運賃を支払う。これがキミの唯一の収入源。さらに線路の周辺には家が建ちはじめ、町並みが自然にできあがってくるしくみだ。しかも家の建つペースが早く、ディスプレイのうえに宅地マークがポンポンと音をたてて出現していく様はまさに快感。但し乗客が増えても効率よく客車を走らせなければ、かえって赤字を出すハメになる。また最大の危機は、列車事故による損害賠償だ。
会社を倒産からまもり、いかに最終目的を果たすか、すべてはキミの社長としての腕しだい!

8月21日いよいよ発売!!

MSX2 MSX2+
(バッテリーバックアップ付)
¥7,800
R78Y5121 ©アートディンク

新作ソフトテレホンインフォメーションを開設いたしました。☎03(236)2000

Ultima II

Revenge of Enchantress

September, 21 ON SALE

ORIGIN
TM & ©Richard Garriott. ORIGIN SYSTEMS INC.

発売元/株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

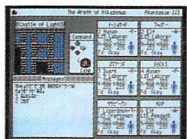
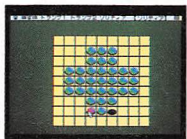
販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

札幌支店/011-232-5151　仙台支店/022-261-1741　東京支店/ 03-221-3271　名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/ 06-541-1971　広島支店/082-243-2915　福岡支店/092-751-9635　ニッパンポニー/03-222-1431

本広告に掲載の商品には消費税は含まれておりません。MSXはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX・FAN 9 CONTENTS 1989 SEPTEMBER

㊟記事中の価格は特に断りのない限り税別です。

本書に関するお問い合わせは
☎03-431-1627へ
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。（8月14日から16日まで編集部はお休みとなります。）

特別付録 信長の野望・戦国群雄伝「群雄割拠」完全版 初期データ集

総力 FAN ATTACK

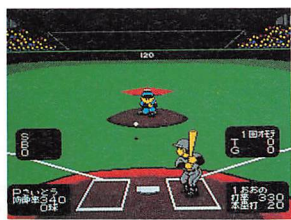
MSX界最強の野球ゲーム現る！ 対コンピュ
その名も

激突ペナントレース2

投 ピッチング!!

『激ペナ2』を究める道は長く険しい！ 一歩一歩坂道を登るのと同じ！ まず投球術を究めよ！

打高投低の『激ペナ2』！ 挑め20試合連続完投の『激ペナ』新記録！ 打者心理を見抜くことが投球術の極意だぜ！

『激ペナ2』は、はっきりいって、打高投低の今年のセ・リーグのようなものだ。もちろん、投手にも、巨人の斉藤のようなバケモノもいるが、4割近くをマークしているクロマティを始め、3割打者がズラリと並ぶ打撃10傑は投手受難を物語っている。『激ペナ2』の投手受難は、まさに目をおおうばかり。これはチーム・エディットのところでふれる予定だが、打率.390、ホームラン50本の打者を作れば、ストライクは、ほとんどホームランにしてしまう。なんとか、だましだまし三振にとらないと確実に点が入ってしまう。

人間同士でやっているうちは、ボール球を振る度合いが高いのだがコンピュータはわりとシビアな選球眼を持っていて、しかも、コンピュータが投げていたりすると、ストライクを平気でとりに行くので、バカスカホームランが出る。完封といったようなことはめったに起こらない。

逆に、投手のメリットは『1』と比べて、スタミナの持続が長いこと。とにかく、点をとられない限り、スピードが落ちない。

点をとられさえしなければ、スタミナが減少しないわけだから、じっくり遊び球などを投げながら、三振を狙いに行くのがよさそう。「打たせてとる」は、今度の『激ペナ2』では通用しない。

人間がプレイする際の投球のコツは、やはり緩急の差をつけること。とにかく、最高速168kmぐらいの投手になると、ヤマをはらざるをえないから、逆に超スローボールが効果的になる。

もうひとつ、内角攻めも打球をつまらせる効果がある。

ピッチャー、第1球投げたっ！

内角ギリギリを突けば空振りの可能性も大。当たってもツマリ気味だ

ミニミニ検証 その1
打たれると疲れが倍増って本当?!

サンプル版をプレイしていて「どうも点をとられると、急にスピードが落ちるみたい」という声が上がった。実際に試してみると、ストライクばかり投げて、全員三振で打ちとっている場合は、30回を過ぎても球速の変化がないことがわかった。30回といえば270球だ。これは速球でもフォークでも同じ。逆にフォアボールですべて押し出しにしていると、いずれも30球台で球速がガクンと落ちる。極端な落ち方といえそう。

点をとられる度にヘロヘロ度を増すのだ！

だけどこれは高打率、低ホームランの打者には禁物。つまったあげく、ポテンヒットになる確率が高い。かえって外角に投げて、いい当たりのライナーなどに止めるのが正解！

ータでよし、2人で遊んでよし、エディットしてよし、

これまで、開発途中バージョンで憶側まじりのレポートが中心だった『激突ペナントレース2』。ついに完成版の詳細をお伝えできることになった。とにかく、じっくりしっかりこのゲームのおもしろさを味わってくれ！

コナミ
☎03-264-5678
8月30日発売予定

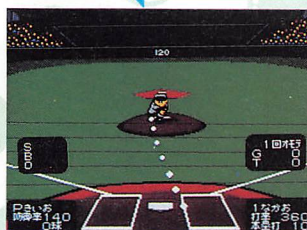
媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク／新10倍
価　格	6,300円

検証その1　4種の球筋を徹底解析!!

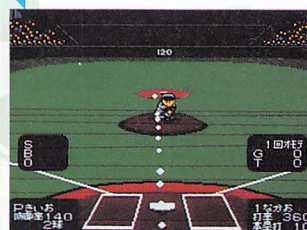
右オーバースロー

ストライクからボールへ、というのが打者をだますピッチングの常識！

上手投げ、下手投げともに、球速140km、変化球のパラメータは9に設定してある。

カーブ

⬆右打者にとってはストライクから外角へ流れていく決め球。左打者には、外から内角へ

シュート

⬆右打者には内角に迫ってくる。うまく合わせないと空振りしてしまう。左にとっては、流れるボール

フォーク

⬆今度の『激ペナ2』のフォークは本当に落ちる。これを打つにはアッパースイングしかない

直球

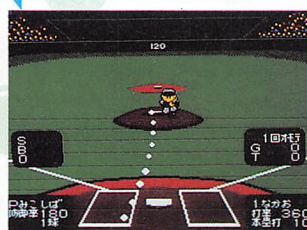
⬆160kmを超す速球はどこに投げてもヤマをはらない限り手が出ない。当たったときの飛び方はいいようだ。

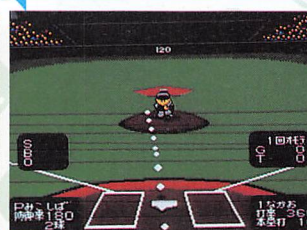
右アンダースロー

山田久志投手が引退したのは去年のこと。現在は、阪神の御子柴あたりが代表！　タイミングとコントロールで勝負！

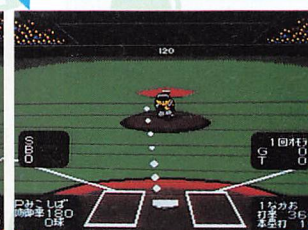
くれぐれも単調なピッチングだけはさけたいものだ。

カーブ

⬆オーバースローと同じデータでもアンダースローはボール1つぶんぐらいより左から出ているのがわかる

シュート

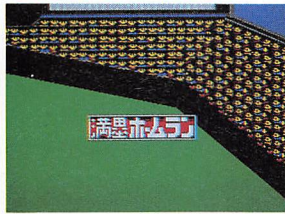
⬆プレートのいちばん右からめいっぱいシュートを投げると、ボールになってしまう。微妙な変化だが重大！

フォーク

⬆フォークも、投げてから微妙にカーブがかかっている。これがけっこう見にくかったりする。

直球

⬆直球はもっとも差がないようだ。もちろん、ボール1つぶん左へ流れているのは変わらないが

バッティング!!

ピッチャーの投げたボールを打ち返す！ 男たちはたったこれだけのことのために命を賭ける！

強打者は絶対ホームラン狙い！ 中距離打者はそれなりに！ その人なりの目標を持って、セッサタクマの毎日なのだ！

満塁ホームランを打つのは気持ちいい。とにかく快感！

バッティングの基本はただひとつ。ストライクを打ち、ボールを振らないことだ。だが、これがクセモノで、なかなか実行できない。投手のほうは、打たれないように、ボールをストライクに見せかけたり、ストライクをボールに見せかけたりしながら投げこんでくるから、ダマされてしまっても、あながち打者を責めるわけにもいかない。

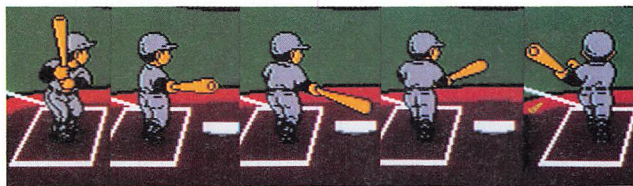
スイングは、レベルスイング、アッパースイング、ダウンスイングの3とおり。ヒットの打ち方は確かにあり、下や右下のコラムを参考にしてほしいのだが、『1』のときほど、乱数が大きな位置をしめておらず、結果として、打率、ホームラン数に至極忠実に結果が出る。ホームラン数を50に設定していると、ボールはえらく飛びやすいし、打率が高ければ、それだけバットに当たりやすい。これは如実！

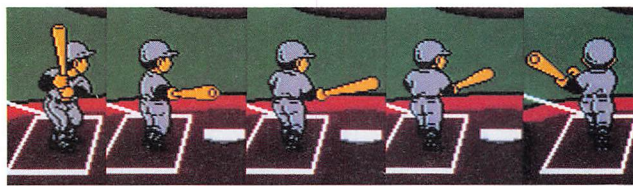
バットに当たる部分は、これも如実に先っぽへ行けば行くほどいい当たりになるようだ。いくら、高打率のホームランバッターでも内角のボールはつまりやすいのだが、外角だと当たるかどうかわからないようなものまでホームランにしてしまう。

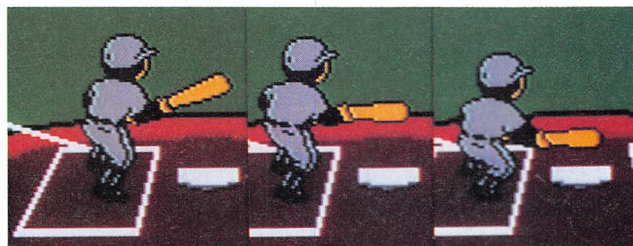
バントは、『激ペナ2』ではぐっとやりやすくなっている。ボタンをポンと1度だけ押すと、勝手にバットを出してくれる。しかも、うれしいことにボールだな！ と思ったらもう1度押すことでバットをひけるのだ。これは便利。特にランナー1塁のときなど、確実に2塁に進めることができる。これが2塁から3塁だと失敗しやすい。本物らしくていいなー、と思う。リアルなのがうれしいのだ。

レベルスイング

標準的なスイング。これで出たホームランがいちばんかっこいい

アッパースイング

高打率、高ホームランなら、これで勝負。長打の率が高いようだ

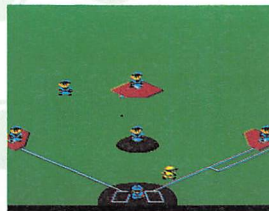
ダウンスイング

とにかくゴロを打ちたいときはこれ。でもライナーになることも

バントフォーム

バントは3種類。高め、低め、中ぐらい。ボールに合わせてね

検証その2

安打製造機になるコツは？

ゴロでもライナーでもセカンドベース脇はヒットになりやすさ抜群！

センターの深さを利用して、センター前に落とすのも手だ

打率もホームランも多いにこしたことはないが、低打率、低ホームランでも、安打の連発というのも可能。野手のいないところに打てばいいのだ。ピッチャー返し、センターフライ、それからライト、レフト線方向は狙い目。相手のピッチャーも、打力がないと見ると甘いコースにくるから逆に狙い目なのだ。

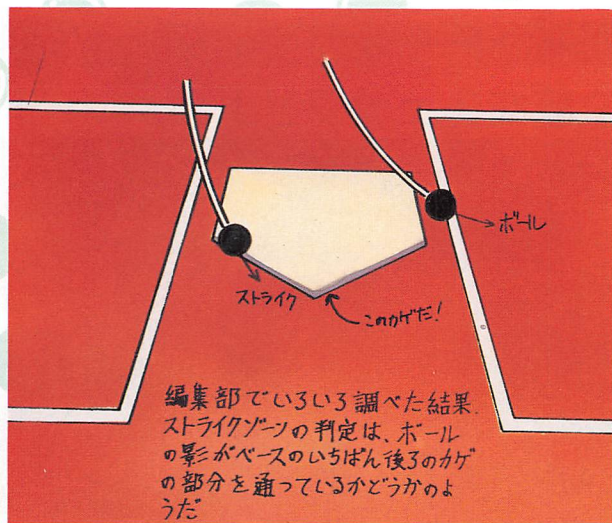
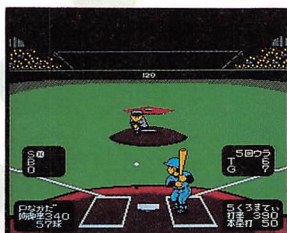
ミニミニ検証 その2

アッパースイングは得か損か?!

3種のスイングのうちもっとも特色あるのがアッパースイング。このスイングだと、ボールはフライになりやすい。まず、メリットとしては、フォークが打ちやすい。強打者の場合、ホームランが出やすい。中距離ヒッターの場合、ポテンヒットになりやすい、など。デメリットとしては、キャッチャーフライを始めとして内野フライになりやすい。メリットのほうが多いので、現在編集部ではほとんどの人が、アッパースイングを多用している。こればっかり、というのも単調ではあるのだが。

アッパースイングもいいことばかりではない。こうなるとミジメ！

検証その3

ストライクゾーンを徹底分析!!

ボールでもここまでなら打てる!

↑ぎりぎりにホームベースに寄って、ガツン! ホームランも可能

↑いっぱいにひいて。内角球はひっぱるよりも流し気味がいい

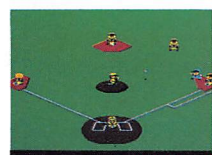
「うー、はずしたつもりだったのに」これがホームランを打たれた側のセリフなのだ。ホームランを打てるバッターというのは『激ペナ2』の場合、データが豪華に作っているやつに決まっていて、投げる側は当然マークする。フォアボールもやむなしという場合もあるのだ。はずしたボールを打たれると、その努力もフイになる。打率の高いバッターは、バットに当たる範囲が広いので、上の写真ぐらいまでは当たる。もちろんすべてが、ジャストミートになるわけではないが……。これとは別にフォークなどの低いボールは、ふつうボールになるが、すくい上げるアッパースイングで楽勝で打ててしまう。困ったものである。強打者にはくれぐれも用心を!

走 ベースランニング!!

プロ野球はエンターテイメントスポーツ! ちんたらバントなんかやってられっかい! 走れ!

意表を付く走塁で守りをかくらんせよ! ただし、はさまれると、ろくなことにはならないので要注意!

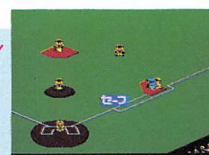
勝負に勝つ! ということを考えると、大事な要素は第1にピッチング。打たれなければ負けない。第2はバッティング。打たなければ勝てない。第3が守備。打ちとっても、守れなければヒットを打たれたのと同じ、ということになるだろう。次に大事なのは、ランナーを進めるベースランニングだろう。これがうまければ、ふつうのヒットが2塁打になるのだ! 接戦を制するには、ぜひともうまいベースランニングが必要になる。『激ペナ2』では、送球のスピードが『1』とくらべてかくだんに速くなっている。『1』のつもりでプレイしていると、たとえば外野の深い当たりなどで2塁を欲ばってアウトというケースがよくある。次の塁を狙えるかどうかのポイントをよく見きわめなくてはならないところ。そのためには、選手の走力をいつも頭に入れてプレイすることが必要。つまり、相手がボールをとりに行くまでの時間と、狙っている塁に送球するタイミングと、ランナーがその塁にたどり着くまでにかかる時間を瞬間瞬間に計算するというわけ。もちろん、最後は慣れという要素が大きいのだが。

盗塁は、コンピュータ相手でプレイしている場合、かなりやりにくくなっている。けん制球を多用してくるので、いわゆるモーションを盗む、というのがやりにくくなっているのだ。投げ始めてからでなくては、つまり、モーションを開始してからでなくてはスタートがきれないのだ。2盗の場合でも、走力80以上はどうしても必要だ。

ベースランニングで新しく追加されたコマンドが、塁間で止まる、という機能。これは走っている最中に、Aボタン、Bボタンを同時に押すもので、ランナーが塁間でぴたりと静止してくれる。外野フライを打ち上げたときに、相手がキャッチできるかどうかがわからないときなど、もどろうと思えばもどれる位置に止めておく、という手が使える。これは便利。ただ、とっさのときにうまく使えるかどうかは別問題。

とにかく、ランナーはホームめざしてつき進む! これを阻止する守備陣! このせめぎあいが野球なのだ。よろしく!

↑うっ、けん制球だっ! これがハーフウェイ

↓急いでベースにもどる!

↑セーフ!

ミニミニ検証 その3

塁間何秒なら盗塁できるの?

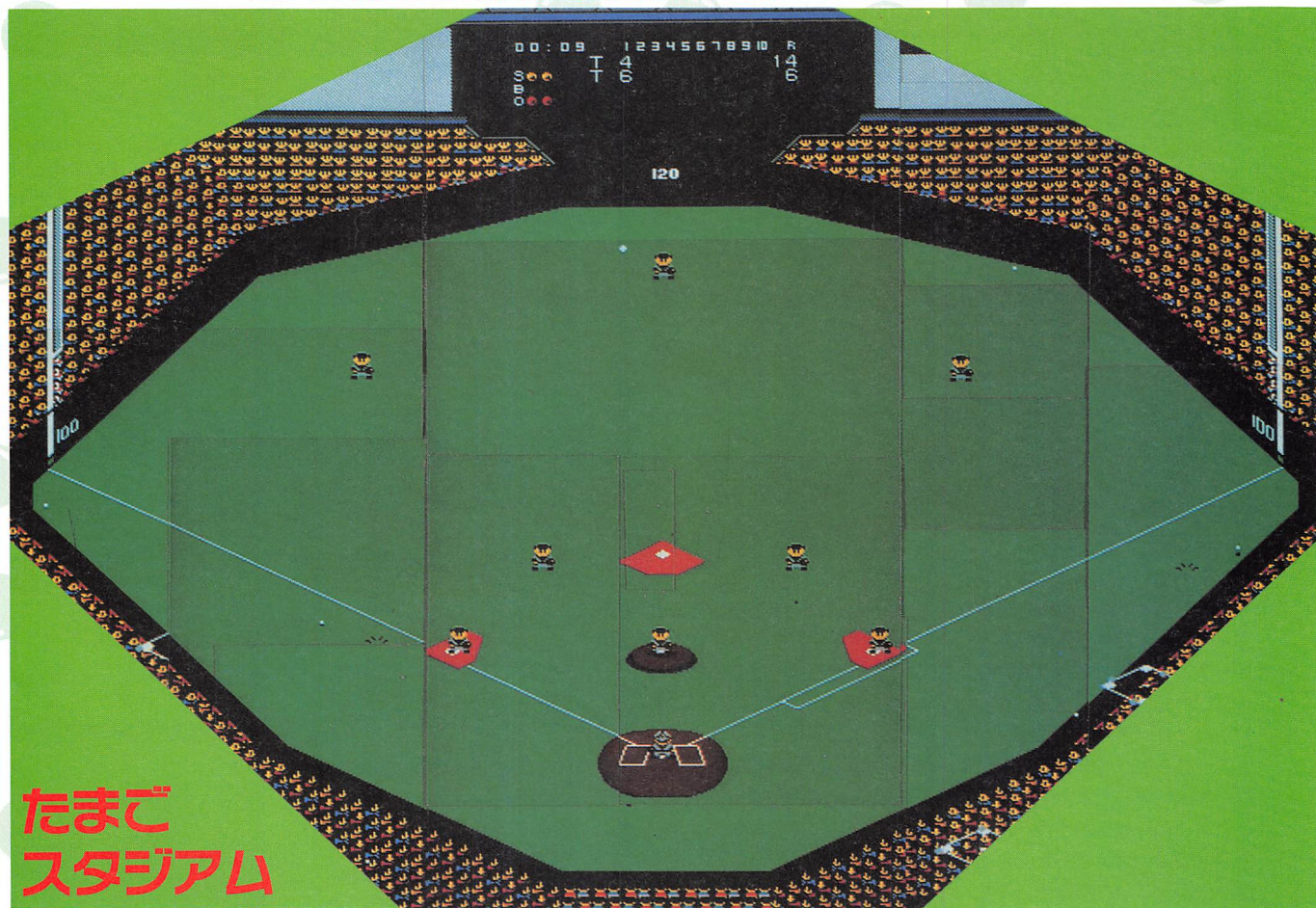
盗塁! ホームランが野球の主食だとしたら、盗塁は野球のおやつのようなものだ。球場で野球を見る楽しみの半分は盗塁を最初から最後まで目撃することだといってもいい。『激ペナ2』でも、盗塁はスリルとサスペンスに満ちあふれている。これを冷静に分析するのもヤボというものだが、いちおうやってみる。ピッチャーがワインドアップを始めてからキャッチャーが捕り、2塁へ送球するまでが、球速150kmとして、14インチモニターで約3.3秒。これに対して、3.3秒以下で1塁から2塁までを走れるのは、実験の結果走力70以上の選手、ということになる。人間がストップウォッチを使って調べたものだから厳密ではないが目安にはなる。

↓モーションを盗んで、すべりこみ! セーフ!

守 フィールディング!!

広いグラウンドをたった9人で守るのは至難の技！ 頭と足をフルに使って、投手をバックアップ！

検証その4

各球場での初期守備位置をチェックせよ！

たまご
スタジアム

打球の方向を正確につかんで、野手をすばやく動かす！ 基本はいつもばかばかしいくらいシンプルなのだ！

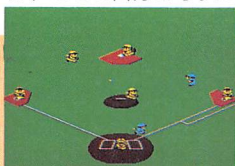
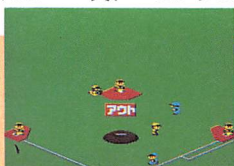
打力、投手力ともに伯仲しているときに勝負のカギを握っているのは、守り。もちろん、これは、人間対人間のお話ではあるが。当然のことながら、守りがいい、というのは試合を運ぶうえではかりしれないメリットを与えてくれる。

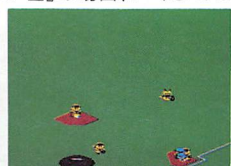
たとえば、2アウト2、3塁というピンチに強打者を迎えたとする。その次のバッターは中距離ヒッター。満塁策をとるか勝負か、決断を迫られる状況だが、ここで自分の守りにどれだけ自信があるかで決断が違ってくる。満塁策をとれば少なくとも、ホームランで3点という線は消えるが、もし次のバッターにヒットを許せば、傷を深くすることになる。2点を許した上で、ランナー1、3塁といったピンチをひきずる。だから勝負！ ということになってホームランをくらってしまう。

逆に、たいていの打球はとれるというふうに、守りに自信があれば、堂々と敬遠して、次のバッターで勝負という決断が下せる。どちらが結果的にいいかは、終わってみなければわからないことではあるが……。

『激ペナ2』の場合、いくらでも

ファインプレー

バッター打った！ ピッチャーの左を抜けそう！

ショート追うが、このままでは追いつけない！

横っ飛び！ ナイスキャッチだ。

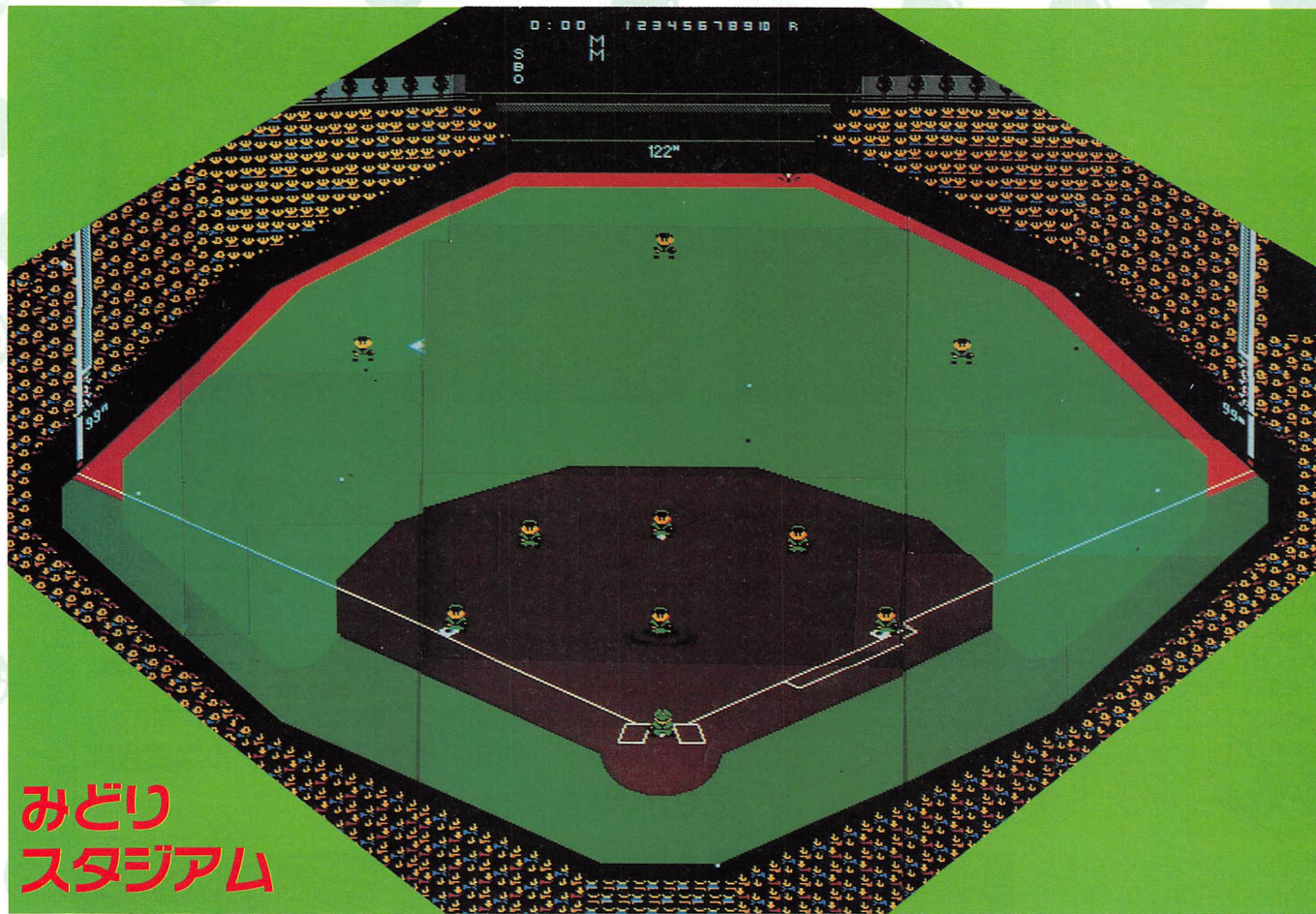
セカンドライナーもジャンピングキャッチ！

ポテンになりそうな当たりもダイビング！

たまごスタジアム

雨が降っても槍が降ってもプレイできるドーム球場だ。

両翼100メートル、センター120メートルと、両翼の深さが特徴。わずかな違いなようだが、レフト線、ライト線ぎりぎりの当たりなど、捕りに行くのに時間がかかるため、3塁打が生まれやすい。外野の守備範囲が大きくなるぶん、守りにくい球場といえそう。両翼に飛んだボールには要注意だ！

みどりスタジアム

伝統的な野外グラウンド。神戸に新しくできた「神戸グリーンスタジアム」が原型だとか。両翼99メートル、センター122メートルと、センター方向がぐっと深くなっている。両翼が狭いのは守りやすいのだが、センター方向が深いため、センターの守備位置が深くなり、結果的にセンター前のポテンヒットが増えるということになりそう。センター方向に飛んだボールは要注意！

みどり
スタジアム

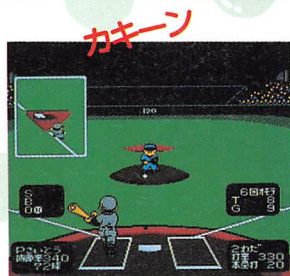
守備はうまくなれる。というのも、打球が非常に速くなっているので、瞬間の判断ができれば、とれるボールが増えるのだ。

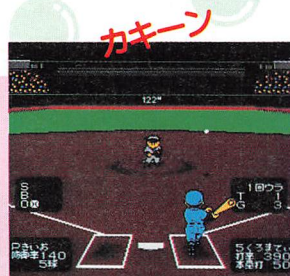
実際にプレーをしていると、特にセカンド（2塁ベース上ではなく、2塁手が守っている位置。つまり1、2塁間）のわきを猛烈なスピードでゴロが駆け抜けていくケースが多い。これも即座に反応できれば、とれるのだが、実際にはとりこぼしてしまう。

もう、このへんは反射神経の問題なので、ある部分どうしようもないところがあるが、少なくとも、打った直後の拡大画面で打球がどちらの方向に、どんな角度で飛んでいるかを見ることで、その時点から野手を動かすことができればかなりの打球を処理できるはずだ。

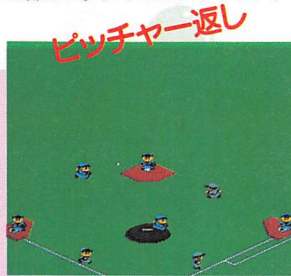
外野への飛球については、初期守備位置が大きなウエイトをしめている。単純な凡フライはともかくとして、ヒットになるか、とれるかという当たりでは野手のムダな動きは許されない。打った直後から、最適な位置に向かって移動を始めるのだ。そのためには、打球のコースを予測すると同時に、そこへ向かう野手を即座に決めて、初期位置から動かす、という一連の動作が必要とされる。『激ペナ2』では、球場は、たまごスタジアムとみどりスタジアムの2つが用意されているが、この両球場は広さと形が微妙に違っている。外野の守備位置や守備範囲に違いが生じてくる。そこのところを上のマップで、よーくチェックしておいてほしい。このマップは、逆にバッティングの際に、どこに落とせばいいのかも知ることができる。どーだ役に立ちそうだろっ！　とにかくこれで習練を積んで、一流の激ペナプレイヤーになってほしい。

さて、読みと努力が今一歩及ばないときに効果を発揮するのが、ファインプレイだ。センターへの深いフライを背走して、あと一歩のところでジャーンプッ！　という感じ。あるいは、ショートの頭上を越えようとする当たりをジャンピングキャッチ！　三遊間を抜けそうな当たりを横っ飛びでショートが好捕。ダイビングキャッチというのもある。センター前にポトリと落ちそうな打球を、グラブを前につき出して、ダイビング！　というのは感激モノだ。

検証その5 打球をすばやく察知する方法は?!

ホームラン20本程度でピッチャーの頭上を越えた当たり

ここはキャッチするのがもっとも難しい。ダイビングキャッチ!

低い球筋で、ピッチャーの脇を抜けたら……

冷静に見きわめてジャンプ!「ヒット」つぶし!

ごく低い当たりでピッチャー方向に飛んだら

ピッチャーが捕れればベストだが、セカンド、ショートでも可!

ホームラン30本以上で、こんな当たりなら

外野をじゅうぶんバックさせて、傷を浅くしたい!

原がレフトにコンバートされた直後は、ずいぶんとお粗末なプレイが多かった。週刊誌などでさんざたたかれて、登校拒否ならぬ、登スタジアム拒否になってもおかしくないほどだった。特にオープン戦から、開幕直後はひどいもので、グラブをさし出しながらボールを追い、あげくの果ては後逸!などというシーンも見かけた。だが、いつのころからか原の守備のことは誰も話題にしなくなったのだ。これは巨人が7割もの勝率をキープしながら勝ち進んで、原の打撃もそれを大いに助けた、というのもあるだろうが、原自身の守りがうまくなったのが最大の要因。そう、誰でも何度もくり返し練習していればうまくなっていくものなのだ。

野手には、ボールがバットに当たった瞬間、いやそれよりもまえにピッチャーの放ったボールのコースからさえも打球の方向を予測する力が必要とされる。それを生み出すのはやはり毎日の練習、それ以外あり得ない。『激ペナ2』も同じ! カンは慣れから生じてくるもの。とにかくコンピュータ相手でもいいから、毎日決まった時間以上プレイしないと守りに関しても、すぐにカンが狂ってしまう。1に練習、2に練習、3、4、がなくて5に練習!

とにかく、日々の練習以外に強くなる方法はないのだ!

休タイム!! ピンチランナーも送れる! よりリアルな試合はこびができるってわけだね!

『激ペナ2』では、選手交代に新しいスペックが加わった。本当の野球のように、代走が送れるのだ。ランナー1塁で、どうしても1点がほしいときなど、1塁ランナーに足の速い選手を起用すれば、1ヒットで点をとれる可能性もでてくる。もちろん、代打、ピッチャー交代も可。

代打、代走も一度のタイムで送れる。ついでに次の代打も決定可

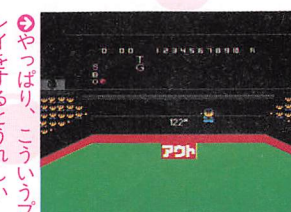
投手は、残念ながら投球フォームと防御率しか見られない

ピッチャー交代後は、投球練習が3球。バッターの役に立ちそうだね

ミニミニ検証その4 捕れるホームランもあるぞっ!

ファインプレイの中でも、夜の『プロ野球ニュース』でモスト・インプレッシブ・プレイヤー(もっとも印象的なプレイをした選手)の候補に選ばれやすいのが、フェンスいっぱいのところで待ちかまえ、ジャンプ一発! ホームランを捕ってしまうプレイではなかろうか。

喜ぶべきことに、『激ペナ2』でもこれができる。もちろん打球が、フェンスぎりぎりに入るような当たりでなくてはならないが、絶妙のタイミングでジャンプすれば、ホームランも捕れる。

これをやられると、打ったほうとしては、これ以上の悲しさはない! という衝撃を受ける。もちろん、捕ったほうとしては、大感激! 『激ペナ2』をやっていてよかった! という思いにとらわれるはず。ホームランを打たれたからといって、追うのを忘れないよーに! 栄光は最後まであきらめない者のためにあるのだ。

やっぱり、こういうプレイをするとうれしい

編 チームエディット!!

激ペナ最大の楽しみ「エディットモード」は、選手数増加でパワーアップ!

データに鋭く反応する打撃陣! 投手はフォークの設定でさまざまなバリエーションが生まれる。速球派、軟投派、思いどおり

チームエディットは、大幅にパワーアップされていると同時に、各パラメータの持つ意味もだいぶ変わっている。

まず、打撃陣。全14選手で、上位8人がレギュラー。残り5人が控え選手になる。パラメータは、率が18割、ホームラン250本、走力600。これを14人で分けるわけだ。前作の『激ペナ』のチームデータはメニューの「チームコンバート」を使ってコンバートできる。ピッチャー、バッターともにメンバーが足りないが、コンバートしただけでもとりあえずプレイはできる。コンバートした際に、打者の2人に分けるために残されたパラメータは、打率1割、ホームラン50本、走力0。もし、14人全部に、分けることを考えると、打率、走力ともにもとからある選手のデータを減らして、やりくりしなくてはならない。

現在まで、編集部で遊びまくっている経験からいうと、打率.390、ホームラン50本クラスの打者を作るとたいていのストライクをホームランにすることができる。とにかく、パラメータに如実に反応して打てるようになる。前作ほど、ランダムの要素が入りこむ度合いが多くないのだ。もちろん、全選手をこんなパラメータで作るわけにもいかない。ホームラン数は、40本を越えないと、ホームランは打てないと考えていい。逆に20本ぐらいしかない選手は、アッパースイングで、センター前などのポテンヒットが生まれやすい。

投手のほうは、6人でこちらも2人ふえている。前作のデータをコンバートした場合、リリーフも含めて、4人が先発に回り、リリーフ2人が余っている。コンバートした場合の余りパラメータは、球速100km、スタミナ150、変化球はそれぞれ10。新しくエディットする場合は、球速320、スタミナ350、変化球はそれぞれ35。これを6人のピッチャーに分ける。

打者、投手のパラメータの最大値は、打率.399、ホームラン59本、走力99。球速159km、スタミナ99、変化球が各9。防御率は、これ自体をいじることはできずに、他のパラメータの総合で決まる。この場合は1.20と超一流級!

チーム エディット

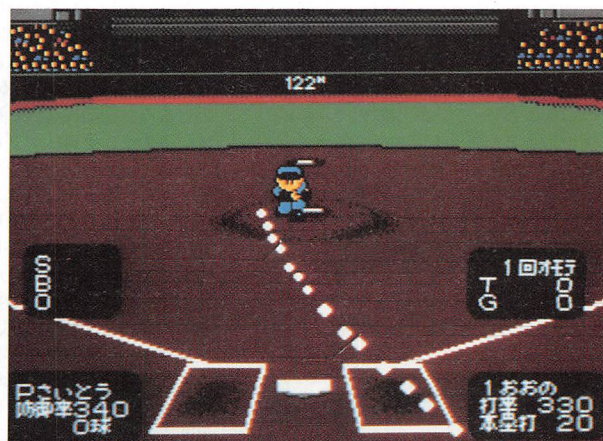
チーム名 □

バッター

	選手名	打法	打率	HR	走力
1		右	.150	00	00
2		右	.150	00	00
3		右	.150	00	00
4		右	.150	00	00
5		右	.150	00	00
6		右	.150	00	00
7		右	.150	00	00
8		右	.150	00	00
9		右	.150	00	00
10		右	.150	00	00
11		右	.150	00	00
12		右	.150	00	00
13		右	.150	00	00
14		右	.150	00	00
合計値			1800	250	600

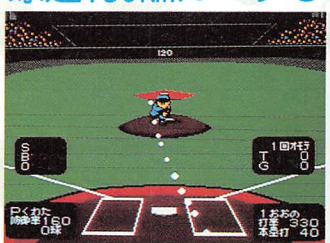
ピッチャーは下のページ

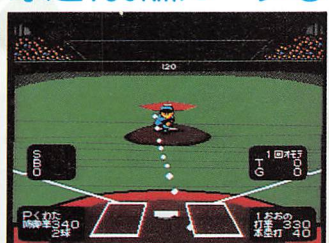
バッターのエディット。分配には気を使う

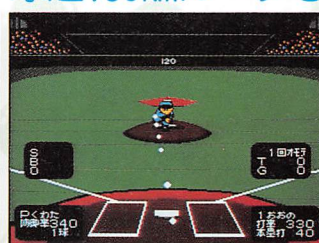
チームカラーも選べる

超スローボールにすると、こんな球も

検証その6 球速と変化球の関係をしっかりハアク

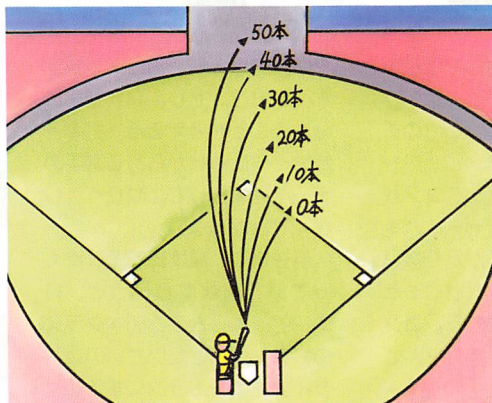
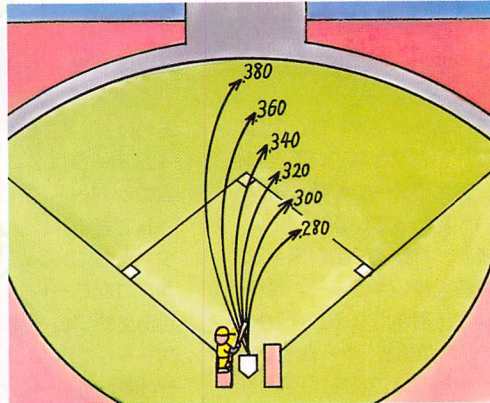
打者はパラメータを大きくしておきさえすればそれなりに打つが、投手のパラメータは微妙だ。いくら変化球を大きくしても、球が速いと曲がらなくなる。パラメータの組み合わせしだいで、いろんなタイプの投手ができるのだ。いま編集部ではやっているのが、フォークが0の投手。この状態でフォークを投げようとすると、超スローボールでよく曲がるのだ。ただし、デッドボールも多いので要注意!

球速130kmカーブ9

これぐらいの球速だと、かなり曲がってくれる

球速130kmカーブ6

カーブが6だと、曲がり方もイマイチ

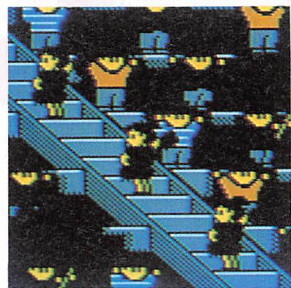
球速130kmカーブ3

もう、ほとんど曲がらず、といっていい

検証その7 打率とHR数の関係もしっかりハアク！

打率が高いほど、ミートの確率が高まり、ホームランの数が多いほど、打球が伸びる。当たりまえのことが、今回はより当たりまえになっている。くり返すようだが、バットがボールに当たったときのランダムのしめる割合が極度に減っている。もちろん、ホームラン以外は飛べばいい、というものではないから、中距離ヒッターのパラメータ組み合わせには頭を悩ませる。いい当たりをしても、いつも外野の定位置というケースも多い。右のイラストを参考にして、決定的なパラメータ組み合わせを見つけ出してほしい。

打率.390、ホームラン0本から10本きざみで50本まで。アッパースイングの場合

ホームラン30本。打率を.280から2分(.020)きざみで.380まで。アッパースイングの場合

ミニミニ検証その5

ラッキー7の活用法

どのモードでプレイしていても、7回の表裏はラッキー7ということで、攻撃の前にチアガールの応援が入る。これを見たから、というわけでもないだろうが、この7回のみ打力がテキメンにアップする。どれくらいアップするのか。少なくともホームラン10本は加えられているようだ。ふだんホームランを打てない30本台のバッターでも、この回のみは打てるようになるわけ。対人間用のチームにはピンチヒッター要員を置かないケースもあるが、この7回にピッチャーに打順が回ってきたことを考えて、最低1人は作っておいたほうがいいのかな？　と考えることもしばしばだ。守る側はいつも以上に慎重に7回を迎えたいものだ。

チアガールの色はユニフォームといっしょ。黒は不気味？

ここで、いっきに逆転といきたいね

ミニミニ検証その6

タイガース破竹の20連勝！ その強さの秘密は？

現在、Mファン編集部では1本のサンプル版がひっぱりだこ。野球好きの編集部員約6名がオリジナルチームを作って日夜（Mファン編集部は24時間営業のセブンイレブンみたいなところなので、日夜といえば本当に昼も夜も朝も、ということなのだ）しのぎをけずっている。現在のところ、圧倒的な強さを誇っているのが、不肖私がプレイしている「TIGERS PPP」というチームだ。まっ、これはチームデータうんぬんというよりもプレイヤーの実力といってしまってもいいのかもしれないが、なんてね。現在編集部で効果アリとして流行しているのが、同じデータのホームランバッターを3人並べること。相手の攻め方をじっくり研究できるというメリットがある。どんなに工夫しても3人目には投げる球がなくなるという寸法だ。もうひとつ、投手では、フォークのパラメータがなく、球速も中ぐらいという先発ピッチャーを作ること。これでフォークを投げると、異様に曲がるのと、タイミングを狂わせるという効果抜群！

タイガース強し！

TIGERS PPP

タイガースも、ここでは20連勝！ エース、きいおと、3連発打線（トリプルパンチ）で敵を攻略！

		選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1	きいお	右上	140	2.20	90	9	6	8
	2	とおやま	左上	150	1.80	90	9	7	8
	3	なかだ	左上	080	9.80	00	0	0	0
	4	なかにし	右上	150	1.40	90	8	9	9
リリーフ	5	すみとも	右上	080	9.80	00	0	0	0
	6	みこしば	右下	150	2.00	70	9	7	9

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	おおの	左	.330	20	90
2	わだ	右	.330	20	90
3	ふぃるだ	右	.390	50	50
4	おかだ	右	.390	50	50
5	まゆみ	右	.390	50	50
6	たお	左	.390	20	90
7	なかの	左	.350	20	90
8	きど	右	.390	20	90
9	やぎ	右	.150	00	00
10	かねこ	右	.150	00	00
11	かめやま	右	.150	00	00
12	かなもり	右	.190	00	00
13	さの	右	.150	00	00
14	よしだ	右	.150	00	00

NOPPANTS

『激ペナ1』で極秘ファイルを作ったNOPのNOPPANTS。超スローボールのほるとが恐い。

		選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1	でいあい	左上	140	1.40	90	9	9	9
	2	ほると	左上	159	3.00	90	9	9	0
	3	ろーど	右下	093	2.40	90	9	9	9
	4	こーる	左下	090	9.40	10	0	0	0
リリーフ	5	りせっと	右上	159	2.40	50	8	8	9
	6	ほっふ	右上	159	6.40	20	0	0	8

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	さんはちろく	右	.370	20	90
2	ろくまん	右	.370	20	80
3	にはちろく	右	.370	20	80
4	のっぷ	左	.390	50	80
5	ろくよん	左	.390	50	90
6	ろくごう	左	.370	20	80
7	はちまる	左	.350	20	70
8	ぜっぱち	右	.150	00	00
9	ろくさん	右	.150	00	00
10	ろくはち	左	.150	00	00
11	しーぴゆー	左	.150	00	00
12		右	.150	00	00
13		右	.150	00	00
14		右	.150	00	00

検証その8 まずは在ROM球団を完全制覇!!

在ROM球団完全データ

COCOMOS

南太平洋の島々を中心にした海洋生物(?)軍！はっきりいって弱い。

投手		選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1	ふぃじー	右上	140	6.00	66	7	0	0
先発	2	はわい	左下	105	6.40	90	0	6	0
先発	3	ぐあむ	左上	141	7.40	29	2	2	0
先発	4	さいぱん	右上	133	7.00	42	5	0	0
リリーフ	5	ぱなま	左上	135	7.00	33	2	3	1
リリーフ	6	さもあ	右上	152	6.60	84	1	0	0

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	まれいしあ	左	.213	11	55	8	たひち	右	.157	01	66
2	すまとら	右	.192	13	20	9	ばはま	右	.203	05	32
3	とんが	右	.150	59	01	10	はばな	右	.238	01	00
4	じゃわ	左	.201	20	02	11	ぱぷあ	左	.192	13	63
5	いーすたあ	右	.399	00	50	12	きゅーば	右	.210	14	29
6	は ち	左	.170	10	10	13	かなりあ	左	.321	20	63
7	どみにか	左	.176	07	13	14	ぼるねお	右	.222	08	04

STARS

星の名前をとったスターズもココモスよりは強いといった程度。

投手		選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1	へらくれす	右下	130	3.40	91	9	9	0
先発	2	れぐるす	右上	135	6.60	34	5	3	0
先発	3	とりとん	右上	128	7.00	60	2	2	0
先発	4	るな	左上	120	7.60	18	5	1	0
リリーフ	5	えうろぱ	右上	130	6.60	99	1	1	0
リリーフ	6	さざん	左上	141	5.80	56	9	0	0

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	はれー	左	.230	16	99	8	まぜらん	左	.188	07	60
2	かぺら	右	.243	16	39	9	ちきゅう	左	.299	17	24
3	おりおん	右	.280	23	31	10	あるてみす	右	.235	13	18
4	びいなす	左	.328	36	50	11	まるす	右	.176	02	75
5	さたーん	右	.298	38	02	12	べが	左	.243	09	21
6	しりうす	右	.221	12	40	13	いお	右	.201	04	25
7	あんたれす	右	.159	05	22	14	あぽろん	左	.257	11	41

ANIMALS

つちのこ、ももんがといった動物(?)たちが並んだアニマルズ。弱い！

投手		選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1	つちのこ	右上	147	4.20	43	9	9	0
先発	2	あいあい	左上	149	5.40	64	1	8	1
先発	3	ももんが	左下	140	4.00	53	9	0	9
先発	4	うみうし	右上	133	6.60	39	3	5	0
リリーフ	5	むささび	左下	120	4.20	80	7	9	0
リリーフ	6	やまね	右上	156	6.00	38	9	0	0

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	なまけもの	右	.287	18	00	8	ぱんだ	左	.261	44	10
2	いぐあな	右	.290	32	82	9	けら	左	.261	27	61
3	かものはし	左	.333	32	82	10	まんぼう	右	.284	35	33
4	とど	右	.336	48	08	11	こあら	右	.274	32	78
5	らっこ	左	.312	23	62	12	ありくい	左	.244	41	48
6	かに	右	.201	15	99	13	すかんく	右	.157	17	75
7	おっとせい	右	.286	39	12	14	まんもす	左	.198	52	02

NEO DARKS

人の名前がずらりと並んでいるけどこれは何だろう。不気味なチーム。

投手		選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1	おーつか	右上	141	4.60	82	9	2	1
先発	2	まんの	左下	130	4.60	56	7	7	2
先発	3	さとう	右下	130	5.80	32	4	5	3
先発	4	さざさか	右上	160	5.60	99	4	0	0
リリーフ	5	おか	右下	120	4.00	78	0	9	9
リリーフ	6	いしもと	右上	159	5.60	48	1	8	1

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	とよはら	右	.271	21	96	8	いわさき	右	.220	11	80
2	おざわ	右	.253	29	13	9	さくらい	右	.299	19	97
3	こじま	右	.240	24	63	10	まきたに	右	.263	37	20
4	ながえ	右	.392	51	02	11	てらだ	右	.225	39	25
5	きのした	右	.290	27	21	12	おーた	右	.231	14	78
6	ちさ	左	.244	16	68	13	たけのうち	右	.246	31	25
7	にしお	右	.274	14	09	14	しおざき	右	.224	23	13

KONAMICS

コナミゲームのキャラが並んだコナミックスは、在ROM中最強！

投手		選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1	すなっちゃ	右上	150	2.60	92	9	3	8
先発	2	きゅー	左上	149	4.40	71	4	9	1
先発	3	ぴぽ	右上	159	7.00	43	1	1	1
先発	4	もんたくん	右下	140	4.80	56	5	9	0
リリーフ	5	ちゃーりー	右下	142	5.00	86	1	9	0
リリーフ	6	すぴりと	右上	160	5.20	68	0	0	9

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	つるりん	右	.308	15	88	8	いーがー	左	.384	28	80
2	こんぐ	左	.189	49	23	9	はい	右	.314	24	61
3	べのむ	左	.399	34	13	10	すねいく	左	.211	38	07
4	たこ	右	.291	12	72	11	しもん	右	.198	47	42
5	ついんび	右	.333	33	33	12	はいぱー	左	.232	07	98
6	ういんび	左	.333	33	33	13	ばぐ	右	.271	51	05
7	めたる	左	.287	14	84	14	そーめん	左	.304	15	46

HEROES

過去の映画などのヒーローを集めたヒーローズ。すうぱあがコワイ！

投手		選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1	さまんさ	右上	160	3.20	55	4	8	8
先発	2	こなん	右下	135	5.00	83	2	9	0
先発	3	そろ	右上	142	4.80	43	6	4	5
先発	4	わんだー	左上	145	5.40	54	2	9	0
リリーフ	5	たーざん	右上	140	4.00	82	5	5	5
リリーフ	6	じぇみー	左上	155	5.40	68	3	6	0

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	すぱいだ	左	.299	19	91	8	とれいしー	左	.233	09	81
2	ばとまん	左	.308	17	92	9	ねす	右	.218	30	26
3	すうぱあ	右	.336	52	76	10	じーあい	右	.245	05	41
4	りぼー	左	.343	42	80	11	まっくす	右	.239	19	56
5	ぼんど	左	.310	28	38	12	だんてい	左	.313	13	69
6	いんでい	左	.272	21	59	13	あくせる	右	.166	10	46
7	まーろう	右	.314	13	42	14	はるく	左	.155	55	12

FAN·ATTACK

基本戦略5つとちょいネタを2つ

戦国群雄伝の戦略を、①人材確保、②戦争準備、③戦争(HEX戦と籠城戦)という3つの切り口で整理してみた。オマケはウル技ぽいちょいネタを2つ。

信長の野望 戦国群雄伝

光栄
☎044-61-6861

発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円(12,200円※)

8月下旬発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価格	11,800円(14,200円※)

※サウンドウェア(戦国群雄伝のGMが入ったCD)付きの価格

はじまったらすぐに16国・美濃の竹中半兵衛を引き抜く

戦国群雄伝では、持っている人材が勝敗に大きく影響する。内政を行うための政治の高い武将や、戦争へ行くための戦闘の高い武将、そして助言してくれる軍師など、有能な武将を持っているかどうかが勝負なのだ。まずは人材を手に入れてみよう。

ゲームがはじまると、1560年3月だ。17国・尾張は付録の国データからも明らかなように、内政の充実度が高い。これ以上開発をしたりする必要はないので、将来のことを考えて有能な武将を引き抜くことにする。現在隣接している国(16国・美濃、18国・三河、21国・伊勢志摩)にめぼしい武将がいるかどうか「4. 情報－1. 各国の状況－4. 武将の一覧」で調べると、16国に竹中半兵衛がいることがわかる。忠誠は75と、そう高くない。歴史的にも半兵衛は羽柴秀吉の軍師として活躍したのだから、彼が引き抜けないはずはない。「5. 人事－2. 人材登用」で16国・美濃の竹中半兵衛を選んで、いちばん魅力の値の高い信長本人が交渉にあたる(人材登用などのコマンドには魅力の値がかなり影響するようだ)。金はちょっと奮発して40ほど持っていこう。ここで、軍師の羽柴秀吉の意見をよく聞くこと。軍師がいいというまでは、「使いを送っていいですか?」にNを入力してはじめからやり直したほうがいいようだ(たまに、軍師がいいといっても引き抜けないことはあるが)。

運よく半兵衛を引き抜けたら、さっそく「4. 情報－2. 武将の一覧」で忠誠と兵の値を確認する。写真のように、忠誠はたったの9、兵は8人だ(戦闘が92と信長についで高いのは心強い)。このままにしておいて引き抜き返されたりしたら行動力70と金40がムダになってしまう。「5. 人事－4. 褒美(ほうび)を与える」で忠誠を上げておく。金を100使って55まで上げることができた(忠誠が高くなるまでは、再編成で兵を0にしておいたほうがいいかもしれない)。

これで武将の顔ぶれは十分、いつ戦争に行ってもいい状態になった。

軍師がいいというまでやり直す

まんまと引き抜きが成功した

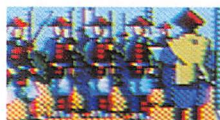
軍師の羽柴秀吉の報告もうれしい。行動力70かけたかいがあった

そして、竹中半兵衛本人がその意欲を語ってくれるのだ

武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
織田信長	大名	100	96	96	100	—	40	69	66	騎馬
前田利家	現役	58	70	68	59	87	27	69	66	鉄砲
羽柴秀吉	現役	95	88	87	85	98	60	69	66	足軽
滝川一益	現役	61	79	65	72	81	0	69	66	足軽
丹羽長秀	現役	72	75	69	68	85	1	69	66	足軽
佐久間信盛	現役	70	54	70	65	83	0	69	66	鉄砲
柴田勝家	現役	67	84	68	70	86	20	69	66	騎馬
竹中半兵衛	現役	85	92	70	63	55	18	70	53	足軽

引き抜き返されたくない。褒美を与えて55まで上げる

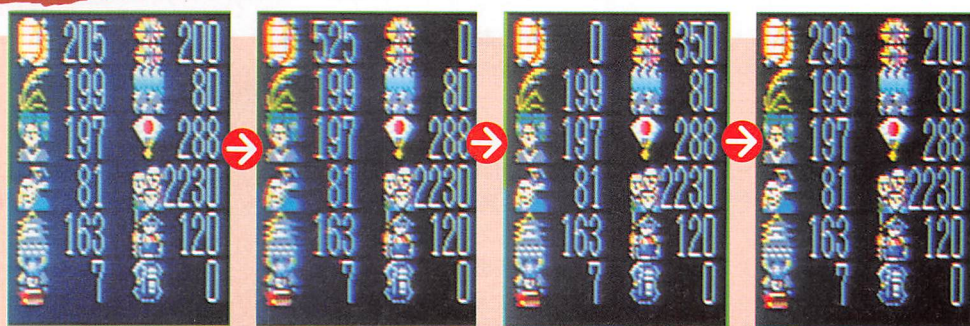
武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
織田信長	大名	100	96	96	100	—	40	69	66	騎馬
前田利家	現役	58	70	68	59	87	27	69	66	鉄砲
羽柴秀吉	現役	95	88	87	85	98	60	69	66	足軽
滝川一益	現役	61	79	65	72	81	0	69	66	足軽
丹羽長秀	現役	72	75	69	68	85	1	69	66	足軽
佐久間信盛	現役	70	54	70	65	83	0	69	66	鉄砲
柴田勝家	現役	67	84	68	70	86	20	69	66	騎馬
竹中半兵衛	現役	85	92	70	63	9	18	70	53	足軽

とはいえ、引き抜いた直後は忠誠が低い。なんと9だ

9人ずつ徴兵すれば民忠が下がらない

ウル技ぽいちょいネタ。うまい徴兵の仕方だ。兵を増やしたいときは、「8．軍事ー1．徴兵」を実行すればいいのだが、徴兵をヘタに行うと民忠（民忠誠度）を下げてしまう。めいっぱい徴兵したりすると、民忠がすごい勢いで下がってしまうのだ。民忠を下げたくないときは、徴兵する人数を9人にすればいい。9人ずつ徴兵していれば右の写真のように民忠が下がらないのだ（ちなみに、尾張などのもともと民忠が高い国では、あるていど民忠が下がってもかまわないので、戦争に行くタイミングにあわせて徴兵する人数を多くしても大丈夫。危なくなってきたら9人ずつ徴兵すればいい）。

↑めんどうでも9人ずつ徴兵すると、民忠が下がらないですむのだ

米売りと米買いで金を増やす

ヒマな国を持ったときにしか使わないちょいネタ。やることがないのに武将の行動力があまっているときは、「3．取引ー1．兵糧売り」で兵糧をすべて売り、すぐに「3．取引ー2．兵糧買い」で買えるだけの兵糧を買う、という作業をくり返して右の写真のような財テクをすることができる。属国が増えたら有効な作戦だ。

↑兵糧をすべて売る。金が525になった。金525で兵糧350を買い、また売る。3回くり返したら金91のもうけに

再編成で武力の高い武将に兵を集める

国がいつでも戦争に行ける状態になったら、「8．軍事ー2．再編成」で武力の高い武将（つまり戦争に行く武将と、国を守る武将）に多くの兵をあずける（できれば最大の100あずけたい）。戦争では武将1人がコマ1つになり、コマの強さは武将の戦闘と兵の値によって決まるからだ（戦闘が90以上ある武将に100の兵を持たせておけば、そのコマはほとんど無敵といっていいくらい強い）。いろいろ実験してみた結果、攻めるときは少数精鋭のほうがいいようで、2人の武将のコンビで攻めこんだときが戦いやすかった。

では、実際に再編成してみよう。右の写真のように、いま尾張には148人の兵がいる（再編成画面になったら、まずスペースキーを押して各武将の持っている兵士数を表示させておくと便利だ）。この兵を何人の武将に振りわけるのかというと、戦争に行く2人と国を守る2人の、あわせて4人だ。写真では、羽柴秀吉と柴田勝家の2人を戦争に行かせる、という設定で多くの兵をあずけている（戦闘は織田信長がいちばん高いので、信長が戦争に行くのがふつうなのだが、ここでは尾張に残る兵力が少ないので、尾張を守るときのことを考えてこうしている）。羽柴秀吉の兵に比べて柴田勝家の兵が少なめなのは、基本的に戦わせようと思っていないからだ。敵のコマをたたくのは、より戦闘の値の高い羽柴秀吉のコマで、柴田勝家のコマは、ふつうには戦わせず、籠城戦に持ちこまれたときに、敵本隊を逃げまわらせなくするための逃げ道ふさぎに使うのだ。

また、再編成は、とった直後の国の、まだ兵を持っている忠誠の低い武将から兵を取り上げるのにも使う。忠誠の低い武将に兵を持たせたままにしておくと、いつ謀叛を起こすのか不安だからだ。

兵
- 40 織田信長
- 60 羽柴秀吉
- 0 滝川一益
- 0 丹羽長秀
- 0 佐久間信盛
- 20 柴田勝家
- 28 前田利家

→

武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
織田信長	大名	100	96	96	100	——	40	69	66	騎馬
羽柴秀吉	現役	95	88	87	85	98	60	69	66	足軽
滝川一益	現役	61	79	65	72	81	0	69	66	足軽
丹羽長秀	現役	72	75	69	68	85	0	69	66	足軽
佐久間信盛	現役	70	54	70	65	83	0	69	66	鉄砲
柴田勝家	現役	67	84	68	70	86	20	69	66	騎馬
前田利家	現役	58	70	68	59	87	28	69	66	鉄砲

↑再編成のときにスペースキーを押すと武将の兵の人数が表示される。これを見ながら武力の高い武将に兵を集める

HEX戦では夜襲を多用する

■HEX戦の戦略は2とおり

「8．軍事－4．戦争」で戦争に行く。敵に籠城戦に持ちこまれることも考えて兵糧はめいっぱい持っていくこと(籠城戦は長期戦になりやすい)。

初期配置は右上の写真のように、本隊を敵本隊のなるべく近くに配置する。もう1つの部隊は籠城戦に持ちこまれたとき(つまり非常時)に敵本隊の逃げ道をふさぐのに使うもので、それまでは基本的に戦わない。だからどこに配置してもいい。

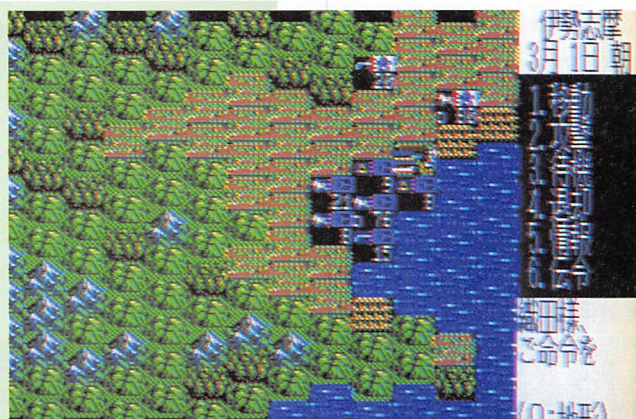
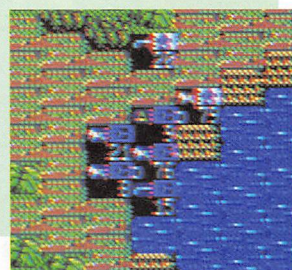
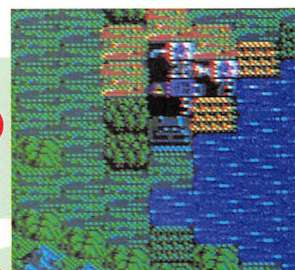
戦い方は、敵の兵力配分と敵本隊の兵力によって2つにわかれる。敵本隊の兵力が低いときは、一気に敵本隊を襲いたい。兵力が低いときは、一撃でつぶせるかもしれないからだ。実験しているとき、21国・伊勢志摩から20国・伊賀の六角を攻めたとき、戦闘92の竹中半兵衛の兵100のコマで、城にいた敵本隊の戦闘45・兵42の六角義賢のコマを夜襲1回で全滅させたことがある。

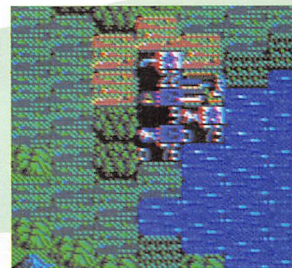
敵本隊の兵力が高いときは、敵本隊をたたくまえに敵の本隊以外のコマをすべてつぶしてしまう(写真では敵の本隊以外のコマを残して本隊に夜襲をかけているが、このやり方だと籠城戦に持ちこまれ、結局敵の部隊をすべてつぶすことになる可能性が高い)。そのほうが夜襲をかけたときなどに籠城戦に持ちこまれることが少ないのだ。敵本隊をつぶしてしまえば、本隊以外のコマの兵は自分のものになるので、それをつぶしてしまうのはもったいないと思うかもしれない。しかし、もし籠城戦に持ちこまれたら敵のコマはすべてつぶすことになるだろうし、城のなかは防御度の高い地形が多いのでこちらの兵の損害も増える可能性がある。また、最悪の場合、敵本隊にうまく逃げ切られて負けてしまうかもしれないのだ(城防御度や城の形によっては、敵本隊を攻撃できないうちに時間切れになることだってある)。

■攻撃の効率は夜襲がいちばん

いままでに何度も使ってきたが、「夜襲」という攻撃コマンドはない。攻撃コマンドにあるのは、「1．通常」「2．鉄砲」「3．突撃」「4．伏兵」の4つだけだ。では、どうすれば夜襲ができるのかというと、右の連続写真のように、夜に敵のコマの上に移動すればできる(夜襲は、鉄砲攻撃や伏兵攻撃と違って騎馬隊、足軽隊、鉄砲隊のどれでもできる)。

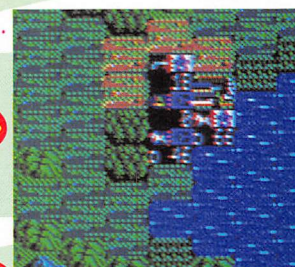
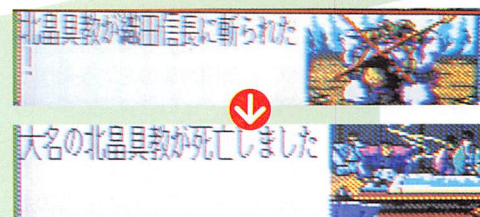
昼間のうちは夜襲をかける予定のコマから離れたところで待機していて(夜襲をかける予定のコマと隣接したまま夜になってしまうと、夜襲はできないのだ)、夜になったら、まず攻撃するコマの隣へ移動する。ここで予定していたコマがいたら、そのコマの上へ移動する(このときに機動力が1以上残っていないとできないので注意)。すると夜襲をかけたことになって戦いが起こる。夜襲の効果は、写真を見るとわかるように、こちらの兵の損害が少なく、逆に敵の損害がかなり大きいことだ。また、敵の本隊以外のコマをすべてつぶしたあとで夜襲をかけると、場合によっては敵本隊が城から出て逃げ出すことがある。そうなってしまえばしめたもの。籠城戦に持ちこまれる心配がなくなるし、城以外の地形のほうが攻撃の効率がいいので兵の損害が減るのだ。

ちなみに、同じコマに続けて夜襲をかけたいときは、夜襲が終わって夜が明けたらそのコマから離れ、待機しながらつぎの夜を待てばいい。夜襲をくり返せば、通常攻撃の半分以下の損害で敵をつぶせるはずだ。夜襲を多用して兵をあまり減らさずに戦争に勝とう。

本隊はできるだけ敵本隊の近くに、もうひとつの部隊は本隊のじゃまをしそうな敵のコマをたたくためにすこし本隊と離して配置

そのままで待機していると夜に

畑の上にいた敵部隊をつぶした

敵本隊に接触したのち夜襲！

自軍の損害は13、敵の損害は30

夜になるのを待ってまた夜襲だ

夜襲のあとは敵本隊から離れる

敵本隊をつぶして北畠を捕まえた。捕まった大名は殺される

大名が捕まって殺されるとその一族は滅んでしまうのだ

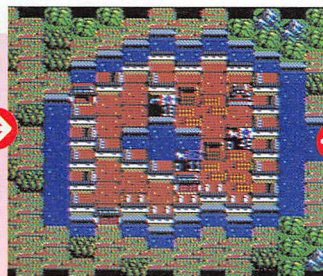
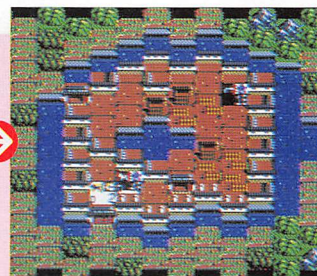
籠城戦では敵の逃げ道をふさげ

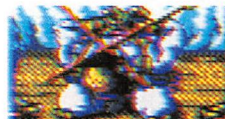
↑籠城戦になった。門を壊して侵入!

↑本隊の逃げ道に2つ目の部隊を置く

↑逃げられなかった敵本隊をつぶす!

運悪く籠城戦に持ちこまれてしまったときは、敵本隊に逃げ切られないように注意しよう。敵本隊は城の本丸でずっと待機していて、戦況が危なくなるとたんに逃げはじめる。この逃げ足を止めるためには、少なくとも2部隊は必要だ。敵本隊を追う部隊と、敵本隊の逃げ道をふさぐための部隊だ。

連続写真のように、兵力の大きいほうの部隊で、まず敵の本隊以外の部隊を全滅させ、逃げ出した敵本隊を追っていく。もう1つの部隊は、敵本隊が逃げたそうなところに置いて待機させておく(写真では2つ目の部隊が本丸に入っていく。本丸にこちらの部隊がいると、日を重ねるごとに敵武将の忠誠が下がっていくのだ)。こうして敵本隊の足を止めるのだ。

足さえ止めてしまえば、逃げ出した敵本隊は弱い。隣接できたときに通常攻撃をしていればかんたんに倒せるはずだ(勝てそうなときに突撃攻撃はしないこと。突撃攻撃して失敗すると、敵本隊に逃げ道を作ってあげてしまう可能性があるのだ)。

籠城戦はたしかにめんどうくさくて時間がかかるが、このパターンでけっこうかんたんに勝てるのだ。夜襲の多用と、籠城戦での足止め作戦で、戦争に負けることはなくなるはずだ。自信を持って攻めこもう。

戦後処理は召し抱えと武将の割り振り

■戦後処理は召し抱えが基本

戦争に勝つと戦後処理がはじまる。まず敵の大将だった大名や城主の頸(くび)を斬り、ついで戦争中に捕まえた武将たちを処分していく。頸を斬ったり逃がしたりしてもいいのだが、基本的には全員召し抱えることにしよう(忠誠が高い武将の場合、『三国志』では、一度逃がしておいて探し直すと忠誠が高くなる、という特徴があったのだが、戦国群雄伝ではまだ実験していない)。一応召し抱えておいて、「4. 情報－2. 武将の一覧」で新しく加わった武将を確認する。武将の能力によって、実際に使っていくのか、兵を0にして、財テクなどのヒマ仕事を与える武将にするのか決めればいいのだ。

全員召し抱えたら、大名のいなくなった国の城主を決める。ここは政治と魅力、そしてなによりも忠誠の高い武将を選ぶようにしよう。そして、統治は委任しない(どうもコンピュータの統治は信じられないので)。

実際に使っていく武将には、「5. 人事－4. 褒美を与える」で忠誠を上げておくこと。

■武将の移動も有効に使おう

戦争で手に入れた国と武将を有効に使うためには、持っている国すべての状況を考えて武将の割り振りをする必要がある。戦争に行く可能性のある国には戦闘の高い武将が必要だし、どの国にも内政をするための政治の高い武将がほしい。

また、本国以外の持っている国のぶんだけ城主が必要になるので、政治や魅力、戦闘の能力が高く、忠誠の高い武将を確保していかないとならない(忠誠の値は政治や戦闘の値よりも上げやすいので、めぼしい武将は「5. 人事－4. 褒美を与える」で忠誠を90以上にしておくといいだろう)。

さて、右の写真は、上の籠城戦に勝った直後、17国・尾張と21国・伊勢志摩を持ったときの武将の状態だ。本国は伊勢志摩で、尾張の城主は羽柴秀吉にしてある。このままでは伊勢志摩から戦争に行くことができないので、このあと尾張から竹中半兵衛を移動させて、前田利家を伊勢志摩に残して信長と半兵衛で戦争に行ける態勢を作った。

↑捕まえた武将たちをみな召し抱える

←召し抱えたときにいうセリフと忠誠の値とは関係あるのかと思ったら、関係ないようだ

↑大名が戦争に行ったので、大名がいた国の城主を決める。政治と魅力の値が高い武将にしよう

武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
羽柴秀吉	城主	95	88	87	85	98	57	66	58	[illegible]
竹中半兵衛	現役	85	92	70	63	86	0	67	63	[illegible]
滝川一益	現役	61	79	65	72	81	0	67	63	[illegible]
丹羽長秀	現役	72	75	69	66	85	0	67	63	[illegible]
佐久間信盛	現役	70	54	70	65	83	0	67	63	[illegible]
柴田勝家	現役	67	84	68	70	86	36	67	63	[illegible]

武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
織田信長	大名	100	95	95	100	—	47	67	63	[illegible]
木造具政	現役	57	50	80	50	15	1	55	58	[illegible]
北畠具房	現役	26	28	82	29	20	0	44	52	[illegible]
北畠政成	現役	70	72	86	63	10	1	59	52	[illegible]
鳥屋尾石見守	現役	73	30	71	64	15	0	48	41	[illegible]
前田利家	現役	58	70	68	59	87	18	67	63	[illegible]
奥山常辰	現役	25	27	53	56	26	0	52	51	[illegible]

↑17国・尾張と21国・伊勢志摩の2か国を持つようになった。2か国以上持ったときは武将の割り振りを考えよう

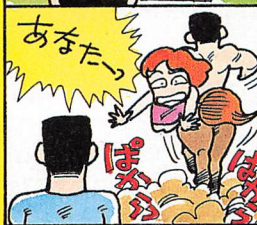
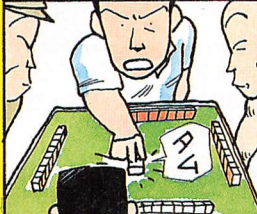
ゲーム十字軍 Game Crusaders

今月のウリ

●ゲームのぞき穴
ミッド・ガルツ／ファミスタホームランコンテスト／ハイディフォス／韋駄天いかせ男／スーパー大戦略（ディスク版）／アンジェラス

●通り抜けできます
アンデッドライン草原、墓場、廃墟の3つのステージマップ／カオスエンジェルズ

●そのほか
十字軍マップコレクションマイト・アンド・マジック2／十字軍特製ポッキー桃色用語辞典

ゲームのぞき穴

ミッド・ガルツ

この技を待っていた！天下無敵の呪文無限技

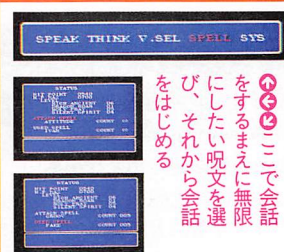
まず呪文をアテ・チュード、イヴァンなど使用回数無限の呪文にします。そして、会話ができるキャラに近づいて、会話モードに入るまえに無限にしたい呪文に変えます。この状態のあと会話するとほとんどの呪文が無限(256回しか使えない呪文もあります)になります。

（宮城県／匿名希望・15歳）

☆この技さえあれば、どんなにヘタな人でもラストまで行けるね。ああ、よかった。

↑回数が無限の呪文を選び会話ができるキャラに近づく

↑←↓ここで会話をするまえに無限にしたい呪文を選び、それから会話をはじめる

↑会話中。本当に呪文は無限になったのであろうか？

↓呪文が無限になっている。会話ごとにこの技を使えば無敵だ

ファミスタホームランコンテスト

ホームランコンテストコンティニューの方法

「ファミスタホームランコンテストのコンティニューの方法はゲームオーバー後に〔STOP〕を押しながら、はじめるだけでいい」なんて口がサケてもいわれへん。

（大阪府／斉藤昌志・16歳）

☆こんなかんたんなことを十字軍は知らなかったなんて口がサケてもいわれへん。

→最後の打席となるか、おみあい

←おおっと、わずかに入らない！

←ゲームオーバー画面。冷たく終わらされてしまう

→タイトル画面で〔STOP〕を押しながらスタート

←コンティニューして、さっきの汚名を挽回した

今月のプレゼント　ゲームはミッド・ガルツの匿名希望とハイディフォスのアサモアン。テレカは斉藤昌志、家出ヒッピー、NEXTトトロ、パックラこい太、佐々木芳美、石田智行、重田耕志、橋本和巳、池田善幸、梅沢秀一、MAISONⅣ、村木康寛、長岡史朗の13名。

イラスト　中野カンフー！
CG　堀川浩司

ちょっとのぞき穴

パワフルまあじゃん２データ集Vol.2～パスワード～　パスワードを入力するところで、「そぼみぺがん９」と入力するとなぞなぞができます。「ひんと１」「ひんと２」「ひんと３」と入力するとこのなぞなぞの答えを教えてくれます。「おのひろし」「おおひら」「こばやし」「げろうんこ」と入力するとおもしろいことをいいます。「らんらんらんこ」でシークレットギャルと「たらこくちびれ」で雅子と対戦できます。(宮城県／佐々木孝志・？歳)

ハイディフォス

これで少なくとも最終面まで行けるでしょう

〔ESC〕か〔STOP〕でポーズしたあと、〔F４〕を押すと隠しコマンドはないよという表示が出る。が、ここで〔SELECT〕を押しながら〔F４〕を押すと隠しコマンドモードになる。

〔W〕を押すとボーナスアイテムを取るたびにキャパシティが増えていく。

〔X〕を押したらポーズを解除し、〔BS〕を押すとトークモードになる。

X→BS

↑これだけでは何も起きないし、何のことやらサッパリわからない

↑これのほかにエリアごとに違うプログラマのひとり言が出てくる

また、次の２つは１回使うたびに１万点消費する。

〔Y〕を押したあとに〔１〕を押すたびに、機種が変わる。

Y→1

←ぶかっこうな機体にあきたと思ったら……

→このように交換できてしまう。ハイドの色も変わる

〔Z〕を押したあとに〔１〕を押すと上につくハイドが出現し、さらに押すと種類の変更ができる。〔２〕を押せば下につくハイドで同じようにできる。

Z→1・2

↑スコアさえかせいでいれば、その場にあったハイドにかえることができる。お好きなバリエーションでいつもとひとあじちがうハイディフォスをどうぞ

(福井県／アサモアン・17歳)

☆解析した臭いがするぞぉ。

なかなか気合いの入った曲がそろっています

〔B〕〔G〕〔M〕を押しながらたちあげると、ヘルツのマークが出たあとBGMテストプレイモードになる。

(東京都／家出ヒッピー・？歳)

↑かなりいい曲。グラフィックも表示される

スーパー大戦略(ディスク版)

スーパー大戦略とMオブMのあやしい関係？

私はある日、スーパー大戦略(ディスク版)のマップディスクとマスターオブモンスターズのマップディスクは共通だという夢をみた。実際にやってみると、なんとできるではないか！

(埼玉県／パックラこい太)

☆編集部で試したところMオブMのマップをスーパー大戦略で遊ぶことはできましたが、スーパー大戦略のマップをMオブMで遊ぶことはできませんでした。

←MオブMのこんなマップを

→スーパー大戦略でやってみると

←スーパー大戦略→MオブMは暴走

韋駄天いかせ男

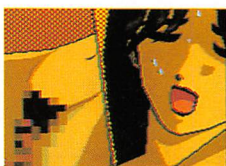
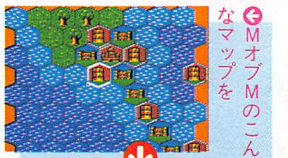
このゲームをかんたんに攻略する方法を伝授

たとえば、12 34 56で女のコが反応したら、いちばんはじめの２桁の数字を13、14……というぐあいに１ずつ増やし、女のコが脱いでしまうまで(この場合は66で脱ぎました)変えていくとかんたんにクリアできます。

(埼玉県／NEXTトトロ・？歳)

←最初の女のコの場合、上の写真の数字で反応があった。はじめの２桁の数字を増やしていくたびに反応があり、66までやると下の写真になった

↑うふふの連続写真。キミのえっちなことばに彼女は……ハアハア

←暑い夏の日差しに女のコも汗をカクカク

←作者の悪趣味な嗜好(しこう)に強い怒りを抱いた

アンジェラス

発売が遅れたぶんはこのウル技でカンベンね

ゲームを立ちあげて、画面を補正(セットアジャスト)したあと、〔T〕を押しっぱなしにしてリターンキーを押すと、グラフィックとセリフが出てミュージックモードになる。

(宮城県／佐々木芳美・？歳)

☆聞いてみて、さすがすぎやまと思うか、やっぱりこういちと思うかは本人の自由。臨場感そのほかほとんどPC－88版とかわりませんでした。

スペースキーとカーソルキーの右で曲を順に送り、カーソルキーの左で前の曲にもどります。

↑これが、グラフィックとセリフのついた豪華なミュージックモード

新コーナー タイトル未定

罵詈雑言(ばりぞうごん)　やい編集部、一言ではないがいっておく。ゲームのぞき穴の４コママンガは何だ！　ちっともスケベではない。どうした、どスケベの編集部が!!　それと、通り抜けできますの４コママンガ、いつまでパックマニアをやっている、今はスーパー大戦略の時代だ。それと、編集部を救ってあげようというコーナーは何物だ。てめーらの本職であるゲーム解法を読者に救ってもらうとは何事だ!!　このばかやろーめが……中略(このあとババの悪口が続く)。あーすっきりした。こんな文でもゲームをくれるのならもらってやる。ゲーム名は戦国群雄伝だ。(徳島県／森藤正治・14歳)☆ゲームなんかやるか。

ちょっと通り抜け

Q…私は先日お金を拾いました。今、ちょうど欲しいソフトがあるのですが、交番に届けてしまうか、そのままネコババするか悩んでます。(森本真司・？歳)

A…結論からいえば、やっぱり交番に届けるべきです。編集部でも以前てじなしという男が、８万円ほど入っていたおさいふを拾いました。ちょっと葛藤(かっとう)があったけれど、近くの交番に届けました。数日後、編集部に電話があって落とし主がお礼として２割くれたそうです。

DS５号のマクロス～ステージセレクトと無敵～　ゲームをはじめてＳＣＥＮＥ　01の表示中に〔ＣＴＲＬ〕〔ＳＨＩＦＴ〕〔ＳＰＡＣＥ〕とカーソルキーの上を同時に押すとステージセレクトができる。また、ゲーム中に〔ＥＳＣ〕〔ＴＡＢ〕〔ＣＴＲＬ〕〔ＳＨＩＦＴ〕〔ＣＡＰ〕を押しながら〔ＳＥＬＥＣＴ〕を押すと無敵になる。ちなみに、〔ＴＡＢ〕〔ＳＨＩＦＴ〕〔ＣＡＰ〕〔ＳＥＬＥＣＴ〕で無敵が解除される。（三重県／ＴＡＫＫ・17歳）

新コーナータイトル未定

ものを書く会　おれは怠け者で仕事を持たず、親のわずかな仕送りだけで生活している男だった。いつかはこんな生活から抜け出て優雅な暮らしをしたいと思っていたが、仕事をする気になれず、貧しい日々が続いていた。ある日、おれが駅のゴミ箱から拾ってきた新聞を読んでいると、菓子会社を脅迫して裏取引を迫ったという、また解決されていない事件が載っていた。「よし、おれもこの事件をまねて脅迫をしよう。そして、一生優雅に暮らすんだ」と心に決めた。おれは、ある食品会社を脅迫の標的に定めた。会社の周辺の地理から人事まで、その会社に関するすべてを調べたおれは、いよいよ脅迫状を書き始めた。つづく……。

通り抜けできます

廃墟

墓場

草原

アンデッドライン

Q　十字軍のみなさん、忙しいところすいませんがアンデッドラインのマップと攻略をやってもらえないでしょうか？　えっ！　ダメ、そんなこといわないでくださいよぉ。

（栃木県／某込山・?歳）

A　一度しかいわないから、静かに聞けよ。今月は草原、墓場、廃墟の３ステージの攻略。残りは反響しだいだ。

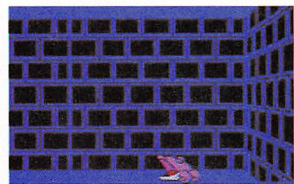
まずは草原。ここは火炎放射器がいちばんよく出るので、この武器がいいぞ。アイスも使える。妖精は結構取りやすい所にいるので絶対に取っておこう。ボスキャラのサイクロプスはただ左右に動くのみ。動いているときは弾を出さないので楽勝。

次は墓場。注意するところは墓石、柵、そして地割れでできる穴だ。足が遅いとあっというまにスクロールに巻きこまれて死ぬぞ。足を速くすることに気を配れ。武器はここもまた火炎放射器がいいのだが基本武器でもなんとかなりそうだ。ボスキャラのネクロマンサーはフワフワと動き、かなり攻撃しにくい。スケルトンの頭が吐き出す弾は

カオスエンジェルズ

Q　５階で蛙の像を手に入れたのですが、もう１つの蛙の像が見つかりません。いったいどこにあるのでしょうか？　どうか教えてください。

（東京都／芦田浩一・16歳）

A　蛙の像は、２階の水中と５階にある。１つ見つけているなら、コマンドで蛙・使うを選べば、もう１つの蛙のところへワープするのでかんたんに見つかるはずだ。また、蛙の像をテントのなかに置いておくと、危なくなったときに便利だ。

これは２階の水中にある雄の蛙の像だ。これを使って……

５階にある雌の蛙の像があるところまでひとっ飛びだ

Q　５階の上り階段を守っているバンパイアが倒せません。何度も何度も倒すのですが、何度も何度も起き上がってきます。どうしたらいいのか教えてください。

（埼玉県／鷲尾和也・16歳）

A　バンパイアの苦手な物といえば十字架ですね。５階のバンパイアが現れる場所からいちばん近い部屋の床に下へ降りる階段が十字架の形に並んでいます。後ろを向きながらその上までおびきよせ、そこの上でとどめを刺せば倒すことができるでしょう。

おおっと。バンパイアが現れた

近くの下り階段まで逃げる

階段の上のところで戦えばＯＫ

ちょっと通り抜け

Q…カオスエンジェルズの４階にいる忍者とエッチがしたいっ！　でも戦うまえに首を切られてしまう。教えてっ！（神奈川県／沈没野郎マクガイバー・14歳）

A…首を切られなくするには、バブリースライムの特殊能力（分身）を使ってから忍者と戦えばいいぞ。分身のほうがクビチョンパになるってえわけだ。あとは焼くなり煮るなり好きにしてちょうだい。

ディスクステーション4号〜隠しゲーム〜　ディスクを入れずＢＡＳＩＣをたちあげて、ディスク１を入れて、RUN"MENU.BAS"と入力してリターンキーを押すと、隠しゲームが楽しめます。(神奈川県／山崎邦彦・14歳)

新コーナー タイトル未定

……つづき　筆跡が自分のものとわからないように、ワープロで書いた。まったく、おれがここまできちんと、丁寧に、なにかをしたことはなかった。翌朝、おれは近くのポストに脅迫状を投函した。おれは夢中だった。一家へ帰ると、大金を奪ったあとの生活を夢見た。その日は俺の人生のなかでいちばん楽しい日だった。その翌日の夕方、だれかがおれの家の戸を叩いた。ドアを開けると、そこには警察手帳を持った二人の刑事がいた。一人の刑事が「おまえを脅迫罪で逮捕する」といい、おれの両手に手錠をかけた。もう一人の刑事の手にはきちんと、丁寧に住所と名前まで書いた脅迫状の封筒が握られていた。(東京都／団鬼六・15歳)☆小説でした。

遅いのであせらずに弾の動きを読み1か所に留まらないようにすればいい。

最後は廃墟。ところどころにある剣山のようなやつはダメージが大きいので要注意だ。ここはアイスが使えるぞ。毒薬や鉛の靴がたくさんあるのでよくマップを見て注意しよう。ボスキャラの死神はふりこのような動きをする。武器のハーケン(西洋ガマ)はしつこく追いかけてくるが、これは撃つことができる。妖精を確実に取り、自分にあった武器を強化するってことがポイントつうわけや。

草原・サイクロプス

動きが止まったら攻撃をしてくる。ウドの大木野郎

墓場・ネクロマンサー

スケルトンの頭がジャマをしてなかなかダメージを与えられない

廃墟・死神

武器のハーケンは、ほっておくとどんどん増えるぞ

Q　塔の最上階にいるモンスターがどうしても倒せません。扇子とハーンもさっぱりわかりません。なにか意味があるのでしょうか？

(愛知県／守谷浩一郎・21歳)

こいつが最後の大ボスだ

バブリースライムの特殊能力を使うのだ

A　最上階のモンスターの手前に蛙の像を１つ置き、４階へ行きバブリースライムから分裂の特殊能力を取ります。蛙の像を使い、特殊能力を使うのです。また、扇子は使うと呪われ、ハーンは無意味です。

扇子は使うと呪われてしまう。取ったらあかん

ハーンに意味はない。ただのイベントだろう

ワープロ用ディスク

北海道／橋本和巳の質問。イラストつきで送られてきた

ワープロ用と表示して売っているディスクはMSXとMSXのワープロに使えますか。

A　ト・ショウ・Fの勅命で、買い出し部隊のまっぱーが駆けずり回って調査した結果、ワープロ専用とワープロに最適という2種類のディスクがありました。そして、これらを実際に使用した結果、同一メディア(2DDなら2DDフォーマットする)ならフォーマットすれば動作に問題はありません。

余談ですが、これらは１枚１枚区別しやすいように、カラーディスクであったり、カラーインデックスがついていたりと、見た目のよさをウリにして売っていました。

ちょっと通り抜け

Q…ミッド・ガルツなんですけど。アルゼンティーナ(スピード・アップ)の呪文はどこの誰に教えてもらえるのでしょうか？(大阪府／植野徳仁・13歳)

A…アルゼンティーナの呪文は２話で教えてもらえるはずなのだが。どうやらMSX版は削除されたらしい。８月号の98ページにもこの呪文のことが出てくるけれど、この情報は真っ赤なウソでした。ごめんなさい。音楽をOFFにすれば結構速く動くから(敵の動きも速くなるけど)、それで代用しよう(ウソ)。

十字軍マップコレクション

マイト・アンド・マジック2

この記事は「編集部を救ってあげよう」係に送られてきた読者の手紙をもとに構成しました。ひょっとすると……いえ、なんでもありません。

今回掲載するのは、フィールドマップを送ってくれた石田智行クンと、町の地下マップを送ってくれた重田耕志クンの2つのレポート、これに十字軍が独自に調べた町のマップ。2人にはMファン特製テレカをプレゼント。このほかにも、武器の一覧表が送られてきていたのですが、これは防具とアイテムの一覧表と共に来月号で掲載する予定ですのでお楽しみに。

記号の見方

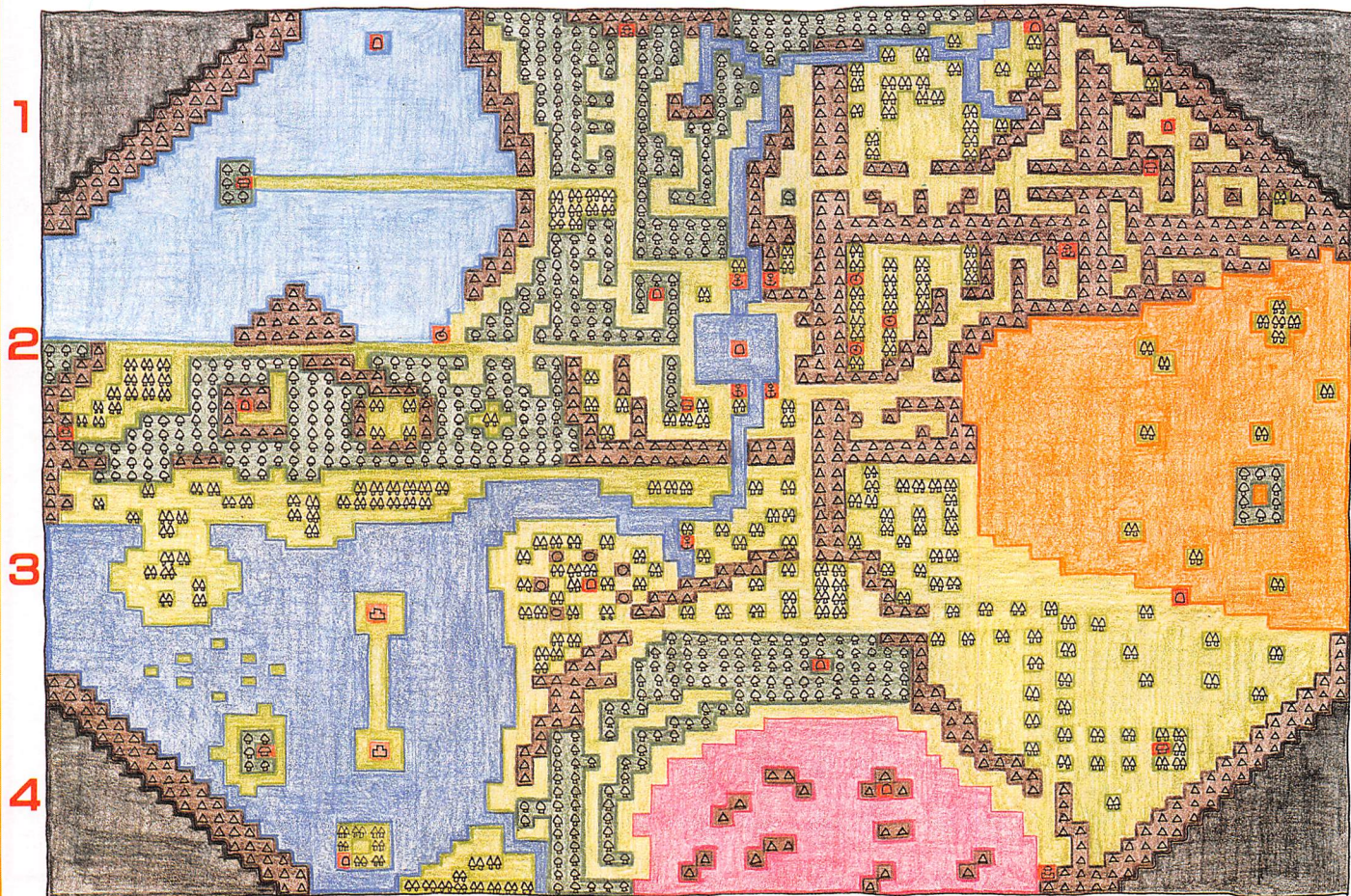
平原	森	町
砂漠	林	城
湿地	山	要塞
川、海	岩	洞窟
ツンドラ	フルーツ	フェリー

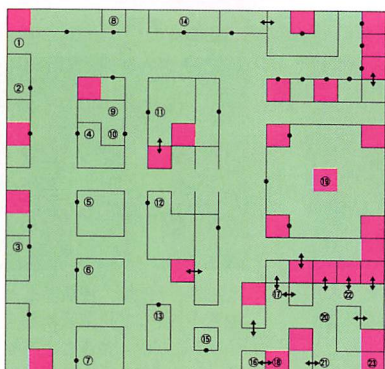
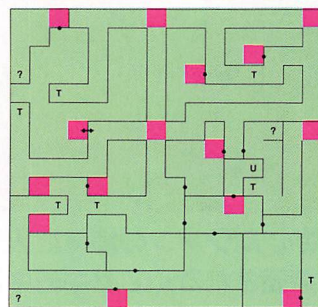
フィールド

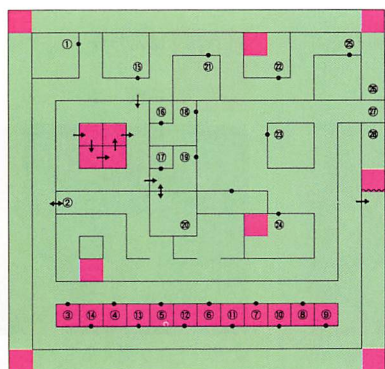
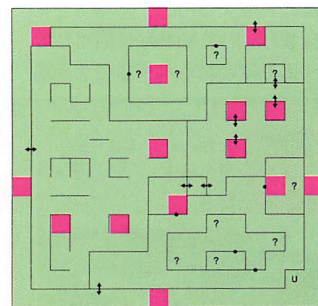
マップ上ではあえて町の名前や城の名前は記入しませんでした。また、不思議な効力のある泉（性転換など）も記入していません。ま、それぐらいは苦労してもらおうという親ごころです。

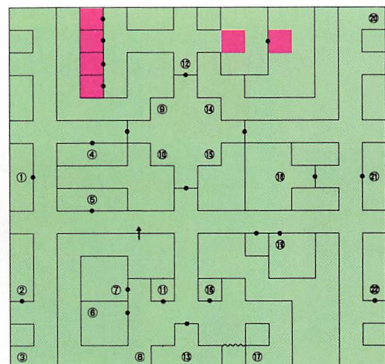
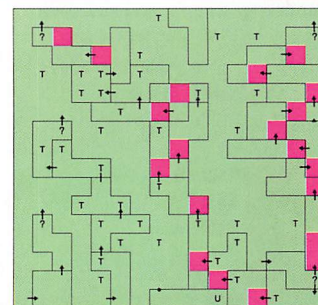
A B C D E

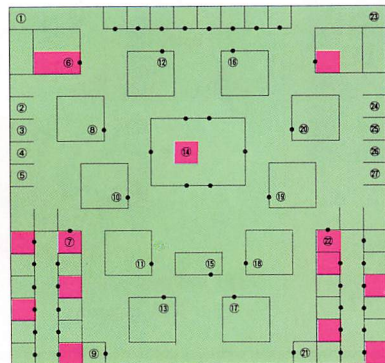
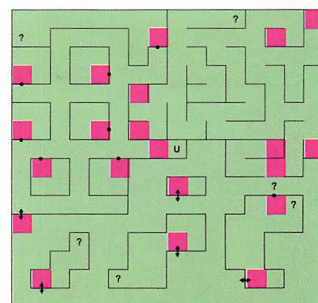
1 2 3 4

町　　**地下**

・はドア　⇹は通り抜けられる壁　■はモンスター　〰はバリア
Ｉはアイテム　Ｕは地上への出口　Ｔはワナ

サンドソバー

①町のゲート②酔っぱらった魔法使い(ギルドの会員になれる)③いかさまの幸運塾④砂時計のホテル⑤セイク訓練用闘技場⑥大使館⑦砂のデューンズ⑧デューン発電所(ツンドラ行きのポータル)⑨赤いランタン酒場⑩男⑪ベネデクト寺院⑫つむじ風魔法使いギルド⑬フィットピオ錠前屋⑭ビッグ・アル鉄鋼所⑮シロッコ交通(ミドルゲート行きポータル)⑯地下への入口⑰らくがき⑱巨大なネズミ(このネズミを倒さないと地下へは行けない)⑲モンスター闘技場⑳風のささやき㉑酔っぱらったオーク(小銭をせびってくる)㉒輝く目㉓浮浪者

ここではゾンビからアイテムをもらう。左下がそれ。

ツンドラ

この町には魔法の使えない所があり、安心して休めない。①反サラセン同盟②ツンドラ新聞③～⑭１号室～12号室⑮インターナショナルマーケット⑯ラ・ポルテ(サンドバー行きポータル)⑰極点通過ポータル(ヴォルカニア行きポータル)⑱ツンドラ・アーム・イン⑲ラッキー・ドッグ・サロン⑳地下への入口㉑コロンブスの六分儀(ろくぶんぎ→航海や測量に使う携帯用の器械)㉒白い鳩寺院㉓ツンドラ風武器販売店㉔武力増強センター㉕神秘主義者の魔法使いギルド㉖バリヤー解除のスィッチ(東の闇のバリアを解除できる)㉗町のゲート㉘秘密

ここには凍った死体(地上で事件があった)と魔法の転送機がある。

ヴォルカニア

①溶岩キーの店②ペイン軍曹の学校③らくがき④腹裂き専門家⑤雄弁な魔法使い(ギルドの会員になれる)⑥ベリンスラ酒場⑦トレーニング・アカデミー⑧町のゲート⑨空気の精の影像⑩水の精の影像⑪ヴォルカニアン交通(ツンドラ行きのポータル)⑫メッセージ(危険／　野蛮な地区)⑬第４ホテル⑭火の精の影像⑮大地の精の影像⑯ヴォルカニアン輸出(アトランティウム行きのポータル)⑰地下への入口⑱ヴォルカニアン寺院⑲ブラック・ロック魔法使いギルド⑳古ぼけた新聞紙㉑ベストウェイ鉄工所㉒武器専門家

溶岩の落とし穴のトラップはパーティに大ダメージを与える。

アトランティウム

①地下への入口②忍者の影像③野蛮人の影像④射手の影像⑤騎士の影像⑥市立監獄⑦メッセージ(騎士／戦士)⑧クラシック・キーの店⑨アトランティウム美しき町(ヴォルカニア行きポータル)⑩エリュシニア寺院⑪魔術学者の魔法使いギルド⑫島のトレーニング場⑬オリンピック運動具店⑭コロシアム⑮オデッセイ雄弁会⑯キャリッジ・イン⑰ヒポメネス・アンド・アトランタ⑱ドリュハルド鉄工所⑲魔法使い地方ギルド⑳熊の舌亭㉑神秘の通用門㉒メッセージ(魔法使い／僧侶)㉓町のゲート㉔盗賊の影像㉕戦士の影像㉖僧侶の影像㉗魔法使いの影像

特定のパラメーターが上がる影像があるが、ダミーもあるのだ。

ポッキー桃色用語辞典

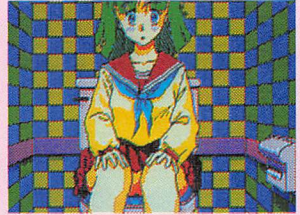
●宣伝／お待たせしました。十字軍のムックのVol.2が10月上旬に発売決定。内容は未定ですが、リクエスなどがあったら、十字軍の「ムック」係まで。詳しい内容はまた来月報告します。

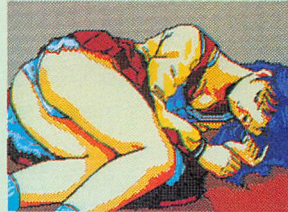
なぜか、Mファンの読者に人気のあるポッキー。なかなか発売されなくてヤキモキしていた人も多かったと思う。でも、大丈夫。十字軍がフォローするからね。

本書に収めた用語は、①ポッキーのグラフィックの情景を的確に表現する用語、②場所や物を表し、われわれが良識として一応心得ておくべき重要な用語という2つの基準で選択した。本書はポッキーの世界を表現する用語の理解という窓を通じて、現代風俗の俯瞰図を提供しようと試みた。

せーらーふく
セーラー服
名詞

水兵の服装に似せて作った、えりの大きくゆるやかな、児童・女学生用の衣服。セラコンなどのことばに代表されるように、変態性愛の対象とされる。

といれ
トイレ
名詞

化粧室。手洗所。便所。もともと、大便・小便など排泄行為をする場所のことだが、ときどき排泄行為に目をつけたスカトロ愛好家が変態性交の場として使用する。

ねすがた
寝姿
名詞

眠っているときの、体の格好。「彼女の寝姿を想像したら、ムラムラしてしまった」「男の寝姿など見たくない」というように使う。

ぱんちら
パンチラ
名詞

女性の下着が見えること。パンツちらりが縮まってできた造語。世間一般において、チラリはモロより煽情(せんじょう)的である。

お
おおーいーかぶさーる
覆い被さる
動詞

隠すようにかぶせるという意味の「覆う」と、全体を隠すようにおおうという意味の「被せる」がくっついてエッチになった。

かちほこーる
勝ち誇る
動詞

勝って得意になる。この場合、得意になっているのが男で、負けて縛られているのが女だという点がすごくやらしい。

しばーる
縛る
動詞

例1

例2

例3

例4

動きを封ずるため、なわ・ひもを巻きつけて結ぶ。４つ例をあげたが、縛られて喜ぶ人をMという。

みずぎ
水着
名詞

水泳のときに着るもの。海水着。上の写真はハイレグ・カットの水着だが、下の写真は……鉄でできているようにも見える。ひょっとして貞操帯(ていそうたい)か？

らんじぇりー
ランジェリー
名詞

↑←可愛いキャミソール＆ショーツ。左のキャミソールは「大人じゃん」

→ちょっと、大人っぽくハーフブラと紐パンのコーディネイト

婦人用下着類のデパート的表現。フランス語〔lingerie〕

『牌の魔術師』 南４局、わたしは北家で２位ペンギンと18000点差のトップ。南家ペンギンのリーチ。ホンイツくさいが、あえてわたしは「北」を切った。ロン。リーチ、一発、ホンイツ、イッツーで跳満だった。オーラスで逆転されたと思ったわたしがスペースキーを押すと、なんとリーチ、イッツーしか表示されずトップを守れた。なんと親切なソフトなんだろう。（兵庫県／中越章博・？歳）

『スーパー大戦略』対コンピュータ戦は長い。特に4か国戦だと、コンピュータの長い思考時間が3回も続くので、自分の番になるまでに宿題を済ませることができる。遊びと勉強が両立できるのでとても時間が有効に使えると思う。(東京都/馬場武士・?歳)

●歌を詠む会

11月号は「せ」

詠まれた和歌には基本点として10点が与えられる。この基本点を以下の10要素で1点ずつ増減した合計点がその歌の評価となる。この点数は詠まれるたびに加算され、20点で特製テレカ、50点でゲームソフトを進呈。

①正しい字数(29〜33字の範囲)
②季語の有無
③社会性(和歌の主題がタイムリーであること)
④時代性(過去は懐かしく、未来に胸ふくらむ和歌であること)
⑤非日常性(現実からはほど遠いが、夢を感じさせる和歌)
⑥民族性(民間伝承など庶民の生活が歌われているもの)
⑦風俗性(本来は社会生活一般を示すが、このコーナーでは恋についてのみ示す)
⑧感動(心に訴えかける)
⑨雅(気高く、優美な和歌)
⑩下げ(落ち、笑いを誘うもの)

◐大阪府/しんせい作。「せ」ではじまる和歌。掲載は11月号だから、じっくり考えて傑作を送ってね

●得点番付

一	ぼく川村	24点
二	金欠法師	14点
三	熊谷　久	10点
四	宇治吉麿	8点
五	小出将司	6点
五	KAJIRA	6点

現在首位のぼく川村(ぼくにも名前つけてよ川村)がテレカに到達。テレカを取ると4点となって首位転落だが、どうする?

毎回、有名無実と化しているイラスト。少しぐらいイラストと関係ある和歌を詠んでほしいものだ。強制や差別はしないけどね。ところで、本文で書き忘れてしまったが、5か月連続で得点番付の首位だった人に十字軍福袋(もろもろの事情で余ったソフトとテレカのセット)をあげようと思っていたりする。

いか焼きに　綿あめ金魚
りんご飴　にぎやか楽しい
夏のお祭り
ぼく川村

評　減点は⑤⑦⑧⑨⑩、加点は①②③④⑥で合計10点。祭りの雰囲気が伝わってくる明るい歌。作者が「ぼくにも名前つけてほしい」と書いていたからぼくにも名前つけてよ川村(略してぼく川村)の雅号を与える。

今はもう　MSX
対応の　ソフトはなくて
本体あまる
熊谷久

評　減点は②④⑤⑦⑨、加点は①③⑥⑧⑩で合計10点。これは推測だが、作者はMSX1ユーザーなのではないか。年に1本か2本が発売されるにすぎない対応ソフトをひたすらジッと待っている姿に哀愁を感じる。

いびきかく　うるさき父の
顔見れば　かぶせたくなる
濡れたハンカチ
KAJIRA

評　減点は②③④⑤⑦⑨⑩、加点は①⑥⑧で合計6点。寝室なのか、茶の間なのかわからないが、いびきが人を殺すという着想に作者の住宅事情をかいま見る思いがした。きっと、一度ぐらい本気で思っただろうな。

新コーナー タイトル未定

増設コーナータイトル仮称　今回の通り抜けできますで、ワープロ用ディスクについての質問があったが、こういったささやかな疑問はあっても不思議ではない。メーカーや編集部に対してのささやかな質問に答えるコーナーを作ることにしました。普段ゲームをやっていて不思議に思っていることや、メーカーに聞いてみたいことなどを書いて「ネズミのうわさも怪刀乱麻(仮称)」係まで送ってください。基本的にはどんな質問でも結構ですが、範囲をゲームかMSXに関することにします。といって、プログラムのことか、MSX3はいつでますか?　どうして私のハガキはボツになったのですか?　などという質問はボツです。(O)

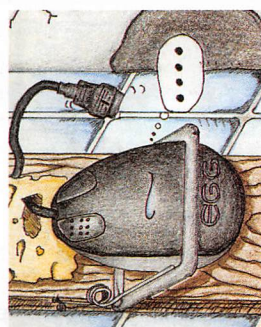
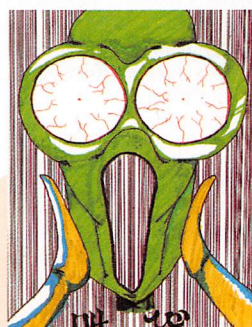
●イラストのコーナー

イラストがうまくなるコツは1に練習2に練習だそうですが、掲載の競走率を突破するためには、上手なだけではだめだったりします。いかに自分の作品に個性を出すか、それが難しい。

◐Q&Aでも登場の橋本和巳ブランド。ところで、彼女は「パピプペポンタ君は1年生」の復活を待っているそうだ。ポンタ君、連絡を待つ

◐新潟県/池田善幸作。それにしてもロードス島の人気は高いなあ

◐愛知県/梅沢秀一作。切り張りで作ってあるマイケル。もうすこし、独創的だとこの倍で掲載してあげるのに。

◐新潟県/MAI-SON Ⅳ作。キレイだけど、没個性的なイラストはこのように小さなスペースへと押しこまれてしまうのです

◐和歌山県/村木康寛作。自分のマウスが夜中にねずみ取りに捕まっていたら……気味が悪いと、思う

◐広島県/長岡史朗作。なんだかわからないけれど、迫力のあるイラストだと思ってくれればいい

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→すばやく確実な情報が頼りのウル技コーナー。②通り抜けできます→先に進めず、ほこりをかぶっているソフトを救うQ&Aコーナー。③ザ・ほめごろし→ソフトのハードな批評が業界を救う自浄コーナー。④ものを書く会→ハガキにどれだけおもしろい文章を書けるかが勝負の作文コーナー。⑤歌を詠む会→イラストの端の文字ではじまる和歌(五七五七七)を詠むコーナー。⑥みんなで救ってあげよう→ゲームや私生活で困っていたらここに送れ。みんなが救ってくれる。⑦新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。⑧イラスト→個性豊かなイラストを待っている。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

『アークス』シナリオに感動した。最初の出会いと最後のうらぎりがよかった。というかそれを除いたら、とんでもなくつまんないゲームだと思う。戦闘シーンのスリルはないし、迷路もつまんない仕掛けばかりだ。いいところは、グラフィックがきれい、音楽がいい、ストーリーとセリフがいい、ディスクアクセスがわりと速い。つまりこのゲームはアドベンチャーゲームとしては最高だが、RPGとしてはボロボロなのだ。(千葉県/篠原一徳・17歳)

SPRITE$とPUTSPRITE

文字でキャラクタを作るには、VRAMに直接データを書きこむしか方法がなかったが、スプライトは違う。スプライトは、そのパターンを定義したり、色を指定したりするための専用のことばがBASICのなかに用意されているのだ。それが、パターンを作るSPRITE$(n)と、スプライトを表示するPUTSPRITE命令だ。

下図のように、SPRITE$(n)にCHR$関数を使って1ラインごとのパターンデータ(8桁の2進数で形を表す)を入れると、パターン番号nのスプライトパターンが定義できる。

パターンデータはVRAMのスプライトパターンジェネレータテーブル(&H3800からの2048バイト)に、パターン番号の順に書きこまれる。この仕組みは文字のパターンジェネレータテーブルとそっくりで、じっさいスプライトパターン番号はスプライト版キャラクタコードだと考えていい。

PUTSPRITE命令で面番号、座標、色、パターン番号をセットで指定するとスプライト属性テーブル(&H1B00から始まる128バイト)の内容が書き換えられ、スプライトが表示される。このテーブルは4バイト1セットで1つのスプライトを表していて、スプライト面番号とは、このテーブルの何セット目のデータに支配されるスプライトかを表しているのだ。

SPRITE$(n) いっけん文字関数のように見えるが、じつはシステム変数。これに文字列を代入することでパターンを定義する。

? SPRITE$(0)⏎

とすれば内容の文字列が表示される(ただし、コントロールコードがまじっているといろいろ変なことが起こる)。また、ふつうの文字列のようにこれに対して文字関数も使える。

スプライトパターンジェネレータテーブル sprite pattern generator table。8×8ドットのスプライトなら、パターン番号順に8バイトずつのデータがならび、ぜんぶで256個作れる(文字と同様)。16×16ドットなら32バイトごとにならび、ぜんぶで64個作れる。

スプライト属性テーブル sprite attribute table。PUTSPRITE命令で指定した数値はここに収められ、スプライトが表示される。

●スプライトパターン定義の基本的な書式 ※8×8ドットのパターンの場合

```
SPRITE$(p)=CHR$(d1)+CHR$(d2)+....+CHR$(d8)
```

- p:スプライトパターン番号
- d1〜d8:スプライトパターンデータ

●スプライト表示の基本的な書式

```
PUTSPRITE m,(x,y),c,p
```

- m:スプライト面番号
- (x,y):スプライト座標
- c:カラーコード
- p:スプライトパターン番号

この2つの指定は省略可。省略すると初期状態ではcが15(白)、pが面番号の数値になる。まえに指定していればそれが生きる。

※この記事のプログラムはすべてのMSX MSX2/2+で動きます。

おなじことをする3つのプログラム

タイプ1：2進データ方式

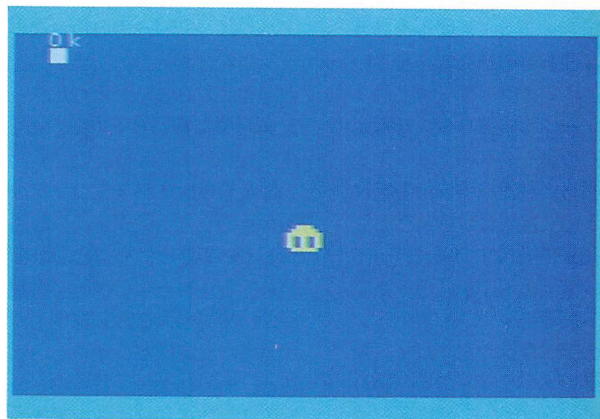
```
10 SCREEN 1,1
20 FOR I=0 TO 7
30 READ A$
40 SP$=SP$+CHR$(VAL("&B"+A$))
50 NEXT
60 SPRITE$(0)=SP$
70 PUTSPRITE 0,(120,100),10
100 DATA 00111100
110 DATA 01111110
120 DATA 11111111
130 DATA 11011011
140 DATA 11011011
150 DATA 11011011
160 DATA 01111110
170 DATA 00000000
```

タイプ2：10進データ方式

```
10 SCREEN 1,1
20 FOR I=0 TO 7
30 READ A
40 SP$=SP$+CHR$(A)
50 NEXT
60 SPRITE$(0)=SP$
70 PUTSPRITE 0,(120,100),10
100 DATA 60,126,255,219,219,219,126,0
```

タイプ3：文字列方式

```
10 SCREEN 1,1
20 SPRITE$(0)="く~■□□□~"
30 PUTSPRITE 0,(120,100),10
```

※タイプ3行20の「■」は、KEY1,CHR$(255)を実行し、Fーキーで打ちこみます

3つのタイプのどれでもこの画面になる

どのプログラムでもおなじ画面になる

スプライトパターン定義のサンプルプログラムを3タイプ作ってみた。3つともおなじ結果になる。

緑の線で囲まれた部分に注目してほしい。タイプ1では、パターンがよくわかる2進数のデータになっているが、タイプ2ではそれを10進数にしてデータ部分を短くし、タイプ3ではさらにCHR$を文字そのものに置き換えて直接SPRITE$に代入し、圧倒的に短いプログラムにしている。

タイプ3のやり方はよく使われるものだが、ひとつだけ大きな欠点がある。それは、0～31と127のデータがあると使えないということだ。この数値はコントロールコードなので、ふつうのやり方では文字の形に置き換えることができないからだ。たとえば、31ページでやっているスプライトのパターンデータのなかには、この範囲の数値がたくさんあるためにタイプ3の方法は使えない。

スプライト属性テーブルの変化

アドレス	内容〈2進表記〉 = 〈16進表記〉(〈10進表記〉)	
&H1B00	11010001=&HD1(209)	Y座標
&H1B01	00000000=&H00(0)	X座標
&H1B02	00000000=&H00(0)	パターン番号
&H1B03	00001111=&H0F(15)	カラーコード

```
PUTSPRITE 0,(120,100),10
```

アドレス	内容	
&H1B00	01100100=&H64(100)	
&H1B01	01111000=&H78(120)	
&H1B02	00000000=&H00(0)	※1
&H1B03	00001010=&H0A(10)	※2

※1　例のPUTSPRITE命令のようにパターン番号の指定を省略すると、まえの状態(ここでは初期状態：面番号とおなじ数値) のままになる。

※2　この部分は下位4ビットだけを使ってカラーコードを表す。上位4ビットのうち、最上位のビットはX座標がマイナスのときに用いるが、上位のほかの3ビットはつねに0。

※3　データの0は文字に置き換えられないが、ここでは「最後の文字を指定しない」という方法で結果的に0をセットしたことになる。本来なら文字列は標準サイズの場合、8文字でなければならないのに、この例で7文字になっているのはこのためだ。

スプライトパターンジェネレータテーブルの変化

アドレス	内容〈2進表記〉 = 〈16進表記〉(〈10進表記〉)	
&H3800	00000000=&H00(0)	パターンデータ
&H3801	00000000=&H00(0)	
&H3802	00000000=&H00(0)	
&H3803	00000000=&H00(0)	
&H3804	00000000=&H00(0)	
&H3805	00000000=&H00(0)	
&H3806	00000000=&H00(0)	
&H3807	00000000=&H00(0)	

```
SPRITE$(0)="く~■□□□~"
```

アドレス	内容	パターンデータをキャラクタに置き換えたもの
&H3800	00111100=&H3C(60)	く
&H3801	01111110=&H7E(126)	~
&H3802	11111111=&HFF(255)	■
&H3803	11011011=&HDB(219)	□
&H3804	11011011=&HDB(219)	□
&H3805	11011011=&HDB(219)	□
&H3806	01111110=&H7E(126)	~
&H3807	00000000=&H00(0)	※3

※サンプルに使ったキャラクタは40ページ『とぶんだ!!』の主人公

5つ目のスプライト　スプライトが5つ横にならんだとき、Y座標がまったくおなじなら面番号のもっとも大きいスプライトは表示されない。Y座標がずれていれば、重なっている部分だけについて同様のことが起こる。つまり、面番号のもっとも大きいスプライトの一部分が欠けてしまうのだ。6つ以上の場合も同様だ。この現象を避けるためにスプライトが5つ以上重なったときにはほかのスプライトの消去と表示をくりかえし結果的にぜんぶのスプライトが見えるようにすることがあるが、そうなるとスプライトがちらつくようになる。市販ソフトでもそういうことはたまにあって、冗談でフラッシュ攻撃と呼ばれる。

&HF923　BASICのワークエリアのひとつ。&HF922とセットで、PRINTできるVRAMのパターン名称テーブルの開始アドレスを格納している。～22のほうはアドレス(16進数)の下位2桁、～23のほうが上位2桁を管理している(つまり上位、下位が逆転している)。ここのアドレスをスプライトパターンジェネレータテーブルのアドレスと一致させておくと、PRINTしたときにその文字のキャラクタコードがジェネレータテーブルに書きこまれることになる。ただし、WIDTHをめいっぱいの32にしておかないと、PRINT文では届かない場所ができてしまうので注意。ところで、スプライトパターンジェネレータテーブルは最初0の固まりなのでLOCATE文やカーソルキャラクタなどを使ってPRINTする場所を飛ばせば、そこに0を設定したことになるし、たとえば「月」をPRINTすればそこに1を書きこんだことにもなる。つまりコントロールコードとおなじデータもグラフィックキャラクタで文字に置き換えられるわけだ。ただし、この方法でもあいかわらずDELキーのコード127だけは自由にならない。

VRAMから見たスプライトの仕組み

■面番号とパターン番号

スプライト面番号とスプライトパターン番号は混同されやすいが、BASICの仕組み自体が、この2つを混同しやすいように意地悪しているようだ。

PUTSPRITE命令は、おしりにくっつくカラーコードとパターン番号を省略できる。カラーコードは省略すると白になるのでさすがに入れることが多いが、最後のパターン番号はかなりの確率で省略される(29ページのサンプルプログラムがまさにそれだ)。じっさい、最初に指定する面番号の数値がそのままパターン番号の数値になってしまうのだから、かんたんなプログラムでは指定する必要のないことが多いのだ。

便利ではあるが、そのために面番号とパターン番号が混同されてしまうのだろう。

また、スプライト面ということば、概念自体がピンとこないために、ついついわかりやすいパターン番号のほうで考えてしまうということもあるだろう。

■スプライト面の実体とは

スプライトの説明でよく出てくる表現は、「画面のまえに0番から31番のスプライト面が重ねられていて、1枚のスプライト面には1つのスプライトしか表示できない」といったたぐいのものだ。これは、アニメで背景にセル画をかぶせて撮影するのとおなじようなイメージなのだが、肝心のスプライト面の実体が見えてこないのでもうひとつピンとこないのかもしれない。

スプライト面の実体はなにか。それは、スプライト属性テーブルだ。属性テーブルは、&H1B00～&H1B03がスプライト面0、&H1B04～&H1B07がスプライト面1というふうに面番号の順にならんでいる。逆にいえば、面番号とは、属性テーブルのアドレスを指定するパラメータなのだ。

面番号と属性テーブルのアドレスとの変換式は次のようになる(SCREEN1の場合)。

アドレス=&H1B00+スプライト面番号×4

このアドレスから1バイトずつ、そのスプライトの〈Y座標〉、〈X座標〉、〈パターン番号〉、〈カラーコード〉の順にデータが収められているのだ。つまり、たとえばパターン番号の場合は、上の式で計算されたアドレス+2のところにある。

あらかじめ1つスプライトを表示しておいて、VPOKEとこの変換式を使っててきとうに書き換えてみると、属性テーブルの働きが見えてくるだろう。

■パターン番号とアドレス

ついでにいうと、パターン番号とスプライトパターンジェネレータテーブルのアドレスの変換式は、8×8ドットの場合、

アドレス=&H3800+パターン番号×8

16×16ドットの場合、

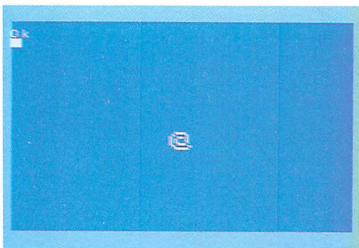
アドレス=&H3800+パターン番号×32

となる。これもそれぞれパターン番号順に8バイト(または32バイト)ごとにならんでいる。

面番号の大きいスプライトは面番号の小さいスプライトに隠れるということ、横に5つ以上のスプライトをならべると面番号のいちばん大きなスプライトが消えたり欠けたりするということ、もうひとつ、16×16ドットのスプライトパターン定義の方法をおぼえれば、それでスプライト表示に関する基本は十分といえるだろう。

ただ珍しいだけのサンプルプログラム

PRINT文でパターンを定義する

```
10 SCREEN 1,1:WIDTH 32
20 POKE &HF923,&H38
30 PRINT "<Bこ「「しA>"
40 POKE &HF923,&H18
50 PUTSPRITE 0,(120,100)
```

↑8×8ドットの拡大モードで渦巻きパターンを定義して表示している

メインRAMの&HF923を行20のように書き換えると、スプライトパターンジェネレータテーブルにパターン名称テーブルが重なる。そこで文字をPRINTすると、文字のキャラクタコードに応じたパターンが設定されるのだ。これならばデータの1～31も「月」などの文字に置き換えることができるのだ。ただし、かならず行40のようにもとにもどしておくこと。これについては前号の「PRINTできるPNT」を参照。

無限にうごめく文字のスプライト

```
10 SCREEN 1,0:COLOR 0,0,0
20 VDP(6)=0:VDP(5)=48
30 PRINT CHR$(RND(1)*224+32);
40 VDP(1)=VDP(1) XOR RND(1)*3
50 GOTO 30
```

↑うごめくスプライト。行10のCOLOR文を文字が見えるように変えてみよう

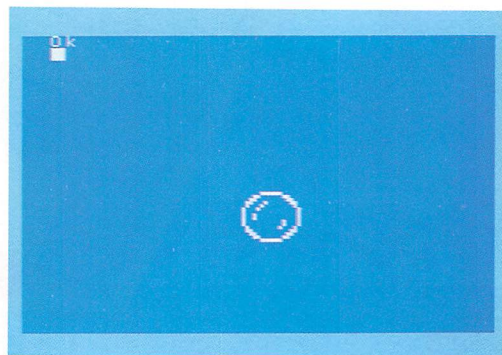
行20のVDP(6)=0は、スプライトパターンジェネレータテーブルを文字のパターンジェネレータテーブルに重ね、VDP(5)=48はスプライト属性テーブルをパターン名称テーブルに重ねている。すると、てきとうに文字を表示するだけで(文字の色が透明になっているので見えない)たくさんの文字型スプライトがうごめくのだ。行40はランダムにスプライトサイズと拡大・非拡大モードを切り換えているのだ。

16×16の大型スプライトの場合

大型スプライトを定義して表示する

```
10 SCREEN 1,3
20 FOR I=0 TO 15
30 READ A$
40 SL$=SL$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(A$,8)))
50 SR$=SR$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(A$,8)))
60 NEXT
70 SPRITE$(0)=SL$+SR$
80 PUTSPRITE 0,(120,100)
100 DATA 0000011111100000
110 DATA 0001100000011000
120 DATA 0011000000001100
130 DATA 0110001000000110
140 DATA 0100010000000010
150 DATA 1000100000000001
160 DATA 1000000000000001
170 DATA 1001000000000001
180 DATA 1001000000000001
190 DATA 1000000000010001
200 DATA 1000000000010001
210 DATA 0100000000100010
220 DATA 0110000000000110
230 DATA 0011000000001100
240 DATA 0001100000011000
250 DATA 0000011111100000
```

16進データを使っておなじことをする

```
10 SCREEN 1,3
20 READ A$
30 FOR I=0 TO 31
40 SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2
)))
50 NEXT
60 SPRITE$(0)=SP$
70 PUTSPRITE 0,(120,100),15
100 DATA 0718306244888090908080406030180
7E0180C060201010101111122060C18E0
```

⬆左のプログラムを実行した直後の画面

スプライトパターンジェネレータテーブルの状態

アドレス	データ		
&H3800	00000111=&H07(7)	左上	パターン番号0のデータ
&H3801	00011000=&H18(24)	左上	
&H3802	00110000=&H30(48)	左上	
&H3803	01100010=&H62(98)	左上	
&H3804	01000100=&H44(68)	左上	
&H3805	10001000=&H88(136)	左上	
&H3806	10000000=&H80(128)	左上	
&H3807	10010000=&H90(144)	左上	
&H3808	10010000=&H90(144)	左下	
&H3809	10000000=&H80(128)	左下	
&H380A	10000000=&H80(128)	左下	
&H380B	01000000=&H40(64)	左下	
&H380C	01100000=&H60(96)	左下	
&H380D	00110000=&H30(48)	左下	
&H380E	00011000=&H18(24)	左下	
&H380F	00000111=&H07(7)	左下	
&H3810	11100000=&HE0(224)	右上	
&H3811	00011000=&H18(24)	右上	
&H3812	00001100=&H0C(12)	右上	
&H3813	00000110=&H06(6)	右上	
&H3814	00000010=&H02(2)	右上	
&H3815	00000001=&H01(1)	右上	
&H3816	00000001=&H01(1)	右上	
&H3817	00000001=&H01(1)	右上	
&H3818	00000001=&H01(1)	右下	
&H3819	00010001=&H11(17)	右下	
&H381A	00010001=&H11(17)	右下	
&H381B	00100010=&H22(34)	右下	
&H381C	00000110=&H06(6)	右下	
&H381D	00001100=&H0C(12)	右下	
&H381E	00011000=&H18(24)	右下	
&H381F	11100000=&HE0(224)	右下	

➡16×16ドットではパターン番号1つにつき32バイトのエリアが割りあてられる

スプライトには4タイプの大きさがある。8×8ドット（標準サイズ）にノーマルと拡大の2タイプがあり、16×16ドットのスプライトサイズでも同様に2タイプがある。29ページのサンプルプログラムでは、8×8ドットの拡大モードに設定してある。拡大モードというのは、ご存じのとおり、パターンの1ドットが画面の4ドットに対応するモードだ。

このタイプは、SCREEN文の第2パラメータで指定される。そこに0または1を指定すれば、標準サイズの2タイプ、2または3なら16×16ドットの2タイプが指定される（1、3が拡大モード）。

8×8ドットのパターン定義は29ページのとおりだが、16×16ドットの場合はちょっとややこしい。

たとえば、『BUBBLE』のバブルスは16×16ドットのスプライトだ。すなおに2進数でバブルスのパターンを再現してみると、いちばん上のサンプルプログラムのようになる。薄目にして見ればDATAの行にバブルスが見えるだろう。このデータをそのままCHR$に入れるわけにはいかない。CHR$には2進数8桁までの数値しか入れられないし、そもそも、パターンは8ドット単位（8ビット＝1バイト単位）でしか定義できないのだ。

そこで、16ドットのパターンを左右2つにわけ、左側と右側を16バイトずつ定義することになる。

左上のプログラムでは、文字関数を使って2進データを左と右の2つに分けて別々に連結しているが、その下のプログラムではVRAMでの状態を最初から意識して16進データを作り、それを機械的に32バイトぶん連結している。

※サンプルに使ったキャラクタは41ページ『BUBBLE』のバブルスくん

まじめ

ギラギラした夏の日差しのなかから博物館に入ると異次元体験

知的夏休みの過ごし方

暑い日差しを避けるために、喫茶店に行くのもいいけど、どうせなら、おもしろいほうがいい。その点で博物館が最適なのではないかと考えて、FFB取材班はそのなかでもとくにおいしそうな博物館をピックアップして取材してきた。

以下に2つ紹介するが、スミソニアンのほうが、どちらかというと対象の年令層が高い。分厚いパンフレットには時代背景など書かれているので、先に読んでおくとなおおもしろい。

●サイエンスシアター

FFB取材班が、最初に訪れたのは東京・上野にある国立科学博物館。ここは、絶滅したニホンオオカミの標本から、渋谷駅のアイドル(?)ハチ公(秋田犬)や南極観測隊に同行したジロ(樺太犬)の剝製など、1万点を展示する日本唯一の国立の総合科学博物館なのだ。その一角にある『サイエンスシアター』が今回のお目当て。

このシアターは「動く自然史展示」の名目のもと、3部構成で、すべてが動くジオラマで上演されている。

第1部の『フタバスズキリュウ物語』は、子供たちが工事現場の地層に、フタバスズキリュウの化石を発見したことを発端に、8500万年前の白亜紀までさかのぼり、それがどのようにして化石になったか、また、化石の復元の様子などを立体動画ふうにまとめてある。

第2部の『あるく・はしる・かける』では、クマ・ウマ・チーターの骨格標本が実際に動き、それぞれの動物たちが歩いたり走ったりするときの骨の動きを見ることができる。

閑静な上野の森にひっそりとたたずむ、国立科学博物館の正面玄関前

ハチ公とジロの剝製。2匹は友だちさ

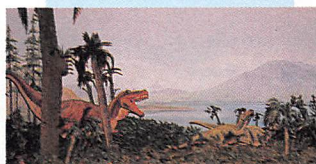
フタバスズキリュウの化石標本

最後の第3部は『雑木林の四季』。まるで本物のような大がかりなセット(背景パネル16個、モーター101基、そのほか模型などたくさん)で、自然の様子をのぞいてみる。テーマは土の中のモグラの生活やカッコーの托卵、オニグモの巣作り、オオカマキリの産卵と冬越えなど。

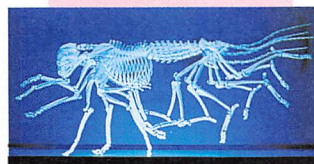
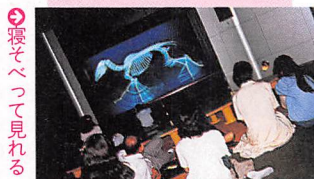
セットの前にはハーフミラーという特殊なガラスがあり、それに映像を映し出すことによって、セットの上に実際にチョウやホタルなどが飛んでいるような立体感と臨場感を味わうことができる。

シアターの上演は、毎日午前11時・午後1時30分と3時の3

フタバスズキリュウ物語

闘うフタバ～

ティラノサウルスが草食恐竜をおそう。弱肉強食の世界なのだ

あるく・はしる・かける

寝そべって見れる

チーターの骨の動きがよくわかる。本当に骨だけ走ったらコワイけど

雑木林の四季

大がかりな舞台裏風景をのぞいてみる。枯れ葉やカマキリの卵などは本物だった

タンポポの咲き乱れる草原に、チョウが飛び交うさまを立体的に映写

●鶴瓶と石／笑福亭鶴瓶さんの話を聞きに行きました。ひさしぶりに腹の底から笑いました。鶴瓶さんいわく「何もしなければ道に迷わない。しかし何もしなければ石になってしまう」そうです。(広島・山本恵一)⇨12年ほどまえ「スタ誕」でデビューした豊田清の『青春パート1』というのをわたしはなぜか持っているが、「何もしなければ道に迷うこともないと思うけど／何もしないでいたら僕は石になるだろう」という出だしです。べつにいいんだけど。(バ)

●T＆Eのイベント『ATTACK'89 in マリオン』のお知らせ／8月20日(日)に東京・有楽町朝日ホール(有楽町マリオン11階)でT＆Eの新作『アンデッドライン』『ルーンワース』『3Dゴルフ』などの披露があります。また、開発スタッフへの質問コーナーやプレゼント大会ともりだくさん。時間は午後12時～3時、入場は無料。(ただし、会場は600名しか入れないので、いっぱいになったら入場できないこともあるので注意)問い合わせ☎052-773-7770 T＆Eソフト

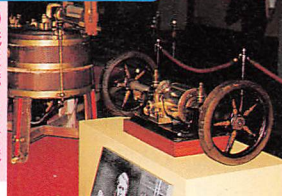
⬅かわいい洗たくバサミがいっぱい

➡洗濯機と蓄音機

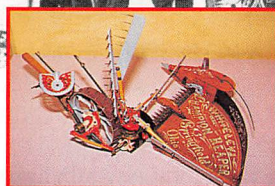
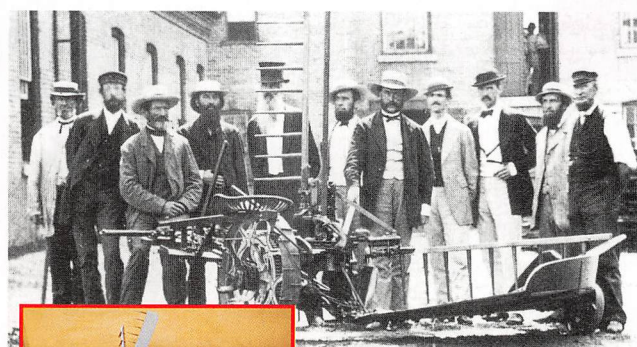
回で、上演時間は1回約1時間で定員は50名。何人からでも予約に応じてくれるそうなので、予約をしたほうが無難。※国立科学博物館＝最寄り駅／上野。入場料／大人(大学生)360円・小中高校生60円。月曜休館。申しこみと問い合わせ先／普及課☎03-822-0111(代)

●スミソニアン―アメリカの大発明展

さて、FFB取材班が、次に

➡リンカーンが発明した船。浅瀬でも進める浮袋がユニーク

⬆左から木の葉型、天使型、イルカ型のミシン。いずれも1858年のもの

訪れたのが、東京・大手町の逓信総合博物館。ここは、通信や放送、郵便などに関するものを展示してある。しかし、今回の目的は、その1階にあるイベントホールで行われていた『スミソニアン―アメリカの大発明展』。

1790年、アメリカの全国的特許制度の確立にともない、特許局は発明品の特許認可のため、発案者に実物と同じ機能をはたすミニチュアサイズの模型の提出を義務づけた。この法律の裏側には、図面だけでは機能を理解できない政府の係官や、裁判官や陪審員への配慮があった。途中、1836年に起きた特許局の火災で、所蔵の模型がすべて焼失するというアクシデントをはさみ、この制度は1880年まで続けられた。

⬅⬆刈り取り機の模型と当時の実際の刈り取り機の写真。後ろに並ぶシブイ男たちは、製作にあたった工場労働者

スミソニアンとは、イギリスの科学者の遺産から寄付されたお金をもとに、1846年に設立された教育研究機関で、1850年代には国立博物館としての機能も果たしていた。そして、この協会は、1880年代から今日にいたるまで模型の収集に努めてきた。そのコレクションの一部が、今回来日したというわけだ。

ところで、日本は1867年までは江戸時代だったのだ。展示品はほとんどが1850年前後の物なので、これらは日本人がまだチョンマゲを結っていたころのものということになる。こう考えると、なんか情けない気分がしないでもない。しかし、展示品にはよくいう「古き良きアメリカ」という雰囲気が漂っていて、国のへだたりも感じないままノスタルジックな気分にひたることができた。リンカーンの発案した座礁をふせぐ船や、エジソンの蓄音機など、館内には発明品の実物やミニチュアがところせましと並んでいた。ただのミニチュアなら、さして珍しくもないが、実際にその機能を果たすという所が、なかなか健気でカワイイやつなのだ。

このスミソニアン展は全国を巡回する。日程などは左下の表を参照のこと。残念ながら、今回取材に行った逓信総合博物館での展示は7月30日で終わっているので、東京在住のキミは横浜まで足を運んでもらいたい。

下に東京近郊の博物館を少しだけ載せてみたが、なにも東京や都市部の博物館に行く必要はない。キミの住んでいる街の近くにもきっと何かの博物館や資料館があるはずだ。大切なのは知らないことを知りたいという気持ち。夏休みにおけるキミたちの健闘に期待する！

スミソニアン展全国巡回日程

開催地	会場	会期	電話番号
横浜	横浜そごう	8月2日～8月14日	045-465-2111
松山	いよてつそごう	8月25日～8月30日	0899-48-2437
広島	広島そごう	9月1日～9月6日	082-225-2325
神戸	そごう神戸店	9月13日～9月18日	078-221-4181
仙台	斎藤報恩会自然史博物館	9月23日～10月29日	022-262-5506
名古屋	名古屋市科学館	11月4日～12月3日	052-201-4486

館名	内容
科学技術館 千代田区・北の丸公園	とにかく触って遊べる展示がいっぱい。ひよこの誕生からカー・シミュレーションまでと、広い意味での「科学」が遊びの中に盛り込まれている。★最寄り駅／竹橋。入場料／大人515円・中高校生310円・小学生205円。☎03-212-8471
地下鉄博物館 江戸川区・葛西	「地下鉄のことならすべてわかる」という博物館。昭和初期の上野駅のプラットホームを再現したものや、教官のつくる実物大の地下鉄シミュレータがすごい。★最寄り駅／葛西。入場料／大人200円～子供100円。☎03-878-5011
電力館 渋谷区・神南	現在、ある意味でトレンディな原子炉の3分の1模型から、自由に遊べるパソコンやワープロなど、身近な電気というものを、再認識させられるものばかり展示してある。★最寄り駅／渋谷。入場無料。☎03-477-1191
船の科学館 品川区・東八潮	東京港13号埋立地にある、船と海に関する博物館。外観は船そのもの。ラジコン船が操縦できたりと海大好き少年の心をかき立てるものがいっぱい。★品川・大井町などからバス。入場料／大人500円～子供300円。☎03-528-1111
横浜こども科学館 宇宙劇場 横浜市・磯子区	つくば科学博で富士通パビリオンが出展した、全天周型立体CGアニメーション「ザ・ユニバース」などが再び見られる。プラネタリウムも圧巻。★最寄り駅／根岸線・洋光台。入場料／大人1000円～子供500円。☎045-832-1166
湘南台文化センター 神奈川・藤沢市	巨大な地球儀の形をした建物の内部に、プラネタリウムと展示施設が存在する。プラネタリウムは、星空の動きに全天周型映画を併映する★最寄り駅／小田急江ノ島線・湘南台。入場料／大人500円～子供200円。☎0466-45-1500

※入場料はすべて税込です。

ハガキ子ども相談室

愛知県名古屋市にお住まいの伊藤博幸くん・14歳の、アンケートハガキの表側からのご相談です。●8月号のアンケートの14番のなかで、RS-232Cとあるのは何のことですか。⇩かんたんにいうとコンピュータどうしや、コンピュータと周辺機器をつないで、データのやりとりをするときの規格のひとつ。そのためのインターフェイス・カートリッジがソニーからずいぶんまえに発売になっている。最初からついているMSXは、ソニーのHB-F900など。これがついているとPC-9801とかいうパソコンなんかとデータのやりとりができて便利。ただしそこまで必要かどうかは疑問。

●ところで中国／中国の結末は意外であった。中国の近年の情勢、世界的な流れを見て楽観していたが、内乱の好きな中国を見せつけられた。権力者が一時的な保身のためにやったのか。国民とかけはなれた政府はいずれ破綻(はたん)するのは目に見えているのに。日本でも質こそ違え、国民と政府のギャップは大きい。頭にくる。(岡山・小池康生)⇨そうです。穏やかな国に見えるが胸のうちはとても熱い。ただの曲芸をしてウーロン茶を飲む人々ではないのだ。(バ)

●ディスクパンフレットの夏カゼについて／以前ディスクステーションのMファンのコーナーでひんしゅくをかったMファンカゼ(リセットしても初期画面に戻らない)と同じ症状がパックマンを起動したとき、機種によって出ることが判明。治療の方法は、①ディスクを入れる前に右のプログラムを打ちこむ②ディスクを入れてRUNする、以上でカゼは治ります。カゼを気にしない人は5分〜15分待つと自然に回復します。

```
10 CLEAR100,&H8FFF:BLOAD"PACMAN.1":POKE&H9000,0:POKE&H9001,0:BSAVE"PACMAN.1",&H9000,&HD077,&HD000:PRINT"ちりょう おわり!"
```

MUSIC

GMをテレビでBGMとして使っているのを耳にするこの頃の 最新GM情報

THE VOCAL from YS＝イースIIの音楽をボーカルバージョンでおくる。曲は「LILIA」の日本語と英語バージョン(歌：新居昭乃)、「IN ADVENTURE WORLD」の日本語バージョン(歌：PIC)とインストゥルメンタルの4曲。

PLUS MIX Version YS, YS II, SORCERIAN & STARTRADER＝タイトルにあるゲームから5曲を抜粋し、難波弘之氏がアレンジを手がけている。プラスミックスとは、パソコンのオリジナルサウンドと生楽器をミキシングしたもの。

SURROUND THEATER SORCERIAN〜暗黒の魔道士篇〜＝「ドルビー・サラウンド・システム」を使用し、『ソーサリアン』の世界をドラマ化した1枚。トータル26分8秒と本格的なもの。

――以上の3タイトルは、すべて8月21日発売。マキシシングルCD1545円、テープ1133円。(キング)

※キング新譜情報＝9月21日に『スナッチャー』のドラマ篇アルバムが発売になる。くわしくは、まだ未定。

STAR COMMAND／暗黒の侵略者＝全13曲、GM作曲者のすぎやまこういち氏によるアレンジバージョン。制作も氏のスギヤマ工房。加えてオリジナルサウンドとSEを収録。

CD2812円、テープ2359円で発売中。(アポロン)

夢幻戦士ヴァリスII＝MSXユーザーなら知らない人はいないこのゲーム。ついにGMアルバムが東芝EMI「インヴィクタスレーベル」より発売になる。収録曲はリアレンジ・バージョン7曲、PC88SR・バージョン21曲、PCエンジン・バージョン2曲の計30曲。

8月23日発売。CD2575円、テープ2266円。(東芝EMI)

ナムコ・ビデオ・ゲーム・グラフィティ Vol.5＝シリーズ5作目、今回の収録ゲームは『オーダイン』と『メルヘンメイズ』、『キャラガ'88』と『ロンパーズ』の4タイトルで、前者2タイトルがオリジナルサウンド、後者2タイトルがアレンジバージョンだ。『オーダイン』は各ラウンドテーマ、ボステーマなどに加え、未発表の曲も収録。

8月21日発売。CD2812円、テープ2359円。(ビクター)

※ビクター新譜情報＝『ナムコ・ビデオ・ゲーム・グラフィティ Vol.6』＝『ワルキューレの伝説』や『メルヘンメイズ』のアレンジバージョンと、『ロンパーズ』など3タイトルのオリジナルサウンドを収録予定。／『ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレス』＝ナムコの作品を毎回1タイトル選び、オリジナルやアレンジ、SEなどを収録するというビクターの新シリーズ。第1回作品は『ワルキューレの伝説』(9月21日発売)。

※ポリスター新譜情報＝『BURAI』……女性ロックグループ「SHOW-YA」が作曲・音楽プロデュースする新作ゲームのイメージアルバム。ゲームにはこのアルバムに収録されている10曲から40曲ほどをリメイクして挿入する。つまり、ゲームからアルバムへという従来のパターンの逆、アルバムからゲームへという正反対のスタイルをとるわけだ。GMが完成した時点で、GMのアルバムもリリースする予定で、計2タイトルの発売が約束されている。今年のGMの目玉となるか、発売が待たれるところである。

イメージアルバムのほうの発売日は9月25日予定。GMアルバムのほうは11月25日頃を予定している。

――タイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」が、年内にライブをするという情報が舞いこんできた。くわしいことが決まりしだい、お伝えすることができると思うので楽しみに待っていてほしい。

それにしても、今のGM業界はアクティブすぎる！

※価格はすべて税込です

わがままインプレッション

●ウィニングラン(ビデオ)＝ウィニングランでお悩みのキミには特効薬になることうけあい。全編を通して、まるでレーシングスクールの講義のように指導していくスタイルをとっている。コーナークリアの代表例を4つ挙げているが、いずれも即効性のもの。(8月・ポニー)●スーパーリアル麻雀PII・PIII&ツインイーグル＝まあ、こういう物は口で説明するのもなんだから。それにしても、この両者の取り合わせはおもしろい。少女マンガとスケベ本を一緒に買って、店員にどっちが目当てか悟られないようにする方法と一緒か……？(8月・ポリスター)●THE VOCAL from YS＝今回、ボーカルに抜擢された2人は、コーラスガールあがりの新人。2人ともなんとも表現しがたい声質をしているが、あえて表現すると新居さんは「カ行の高い声」、PICさんは「ハ行の高い声」という感じ。わかるかな？(今月・キング)●PLUS MIX Version from〜＝個人的にこの「プラスミックスアレンジ」という手法が大好きだ。オリジナルのイメージを壊さずに、違った一面が見られる唯一のアレンジ方法だと信じてやまない。さすが、難波氏のアレンジだけあって見事な仕上がりを見せている。(今月・キング)●SURROUND THEATER SORCERIAN＝スペシャルBOXに入っていたドラマは、正直言っていただけなかったが、今回はおいしくいただけた。26分の間に起承転結がしっかり入っていて、ちゃんとドラマしているのがポイントだろう。(今月・キング)●STAR COMMAND＝今回も、すぎやま氏独特のカラーでアルバムを仕上げている。個人的にはこのカラーに少し飽きてきたのだが……ゲームをしたことがないので自粛します。(今月・アポロン)●ナムコ・ビデオ・ゲーム・グラフィティ Vol.5＝ギャラガ'88はピアノを要所に配した、ジャズふうアレンジ。途中、転調などもあって楽しめる。ロンパーズは、「リオのカーニバル」をホウフツさせる、ラテンふうのアレンジがグッドですよ！(今月・ビクター)★かっこ内は、本誌掲載号・発売元。――文責は、メガドライブにうつつをぬかすMSXの裏切り者、FFBやとわれライターのたかだーでした。

メロン ハガキ 子ども相談室

東京都中野区にお住まいの鈴木賢一くん・15歳の、アンケートハガキ表側からのご相談です。●プログラムはいったいどうやるんでしょうか。みなさんはどうやって覚えたんでしょうか。⇩ファンダム班などから意見を聞いてみると、雑誌に載っているプログラムを打ちこみながら、これがどうやって動くんだろう……と考えたりしているうちに覚えたそうだ。ファンダムのプログラムが、1画面を多く採用しているのは、途中でイヤにならずにすむことや、短いなかにいろいろテクニックがつめこまれているから。打ちこみながら、解説をよく読むのがプログラムを覚えるいちばんの早道なのだ。

●はみ出し情報／第33回ファミリークラシックコンサート⇩8月14日(月)に渋谷公会堂にて『ドラゴンクエスト』のコンサートあり。指揮・すぎやまこういち、演奏N響メンバーによるファミリークラシックオーケストラ、午後6時30分開演。S席4000円、A席3500円。問い合わせ☎03-770-3464FCCまで。

●それはこうする／むかし「全国縦断MSXネットワークコックリさん」をするといったバボさん。今年はやってください。(鳥取・北山和末)／そして大橋は叫んだ。「俺の青春は？」。だが夕暮れの河原は彼のうしろにのびる長い影をさらに伸ばそうとするだけで、彼に返事を返すことはなかった。(静岡・小野真一)⇨コックリさんはすっかり忘れていたが、小野の続きをだれかよこしてください。誌上「いつ、どこで、だれが」をやって連載小説を完成させるのだ。(バ)

プレゼント係より 5月号発表の、「さあ応募しなさい」と『ポッキー』を除く「アンケートプレゼント」の発送を終了しました。プレゼントに関してご不明な点がありましたら、お電話（目次参照）または、住所・氏名・電話番号を明記のうえハガキで、プレゼント係までお願いいたします。発送が遅れていることを、深くおわびいたします。

SHOW MSXフェスティバル in HOT SUMMER

ようやく本格的に夏らしくなった去る7月25日、炎天下の東京の代々木野外音楽堂でイベントが行われた。今回のイベントの目玉はコナミの『激ペナ2』とナムコの『ファミスタ』。会場と同時に2つの野球コーナーは熱気でムンムン。おりから、会場

モダンなイメージのイベント会場。とにかく暑かった！

近くのセミの声がムードを盛り上げて暑い1日だった。きわめつけの業界4社（ナムコ・コナミ・Mマガ・Mファン）対抗の激ペナ2とファミスタの決戦はMマガとMファンが勝って、雑誌編集者の意地をみせた。よかったのはリバーヒルソフトの年末に発売予定のRPG『ブライ』の原画の披露。ゲームの制作現場をのぞいた気分でとても印象に残った。

うわさではコナミの新作の発表もあるとかで、期待していったのだが、「もうすこし秘密」だそうでちょっと残念。でも、ビデオには撮ったという話なので東京以外の会場で見た人もいるかもしれない。詳しくは来月のイベント報告の続報で。

さて、突然だが、新しくイベント開催地に沖縄がくわわったのでお知らせしよう。内容はそのままで、発売直前直後の新作のプレイコーナーや『激ペナ2』と『ファミスタ』のゲーム大会、ディスクパンフレットのプレゼントなどなど。

・場所／ベスト電器那覇店
・日時／8月12～13日
午前11時～午後5時

※イベントで配付したディスクパンフレットが夏カゼをひいていることが判明。治療方法は左ページの上の欄外で報告している。持っている人はよろしく！

激ペナ2で意地をみせる業界4社代表

人気があったのはやっぱり激ペナ2とファミスタ。それにしても暑い

BOOK ドラゴンクエスト モンスター物語

『ドラゴンクエスト』のモンスターといえば、竜王。というよりやっぱりオニオンの形をしたとんがり頭のスライムがいちばん印象に残っている。記憶のラビリンスのページじゃないけど、ザコキャラというのはなんだか身近な感じで、なかなか忘れがたいものがある。そんな思いがいっぱいのキミにエニックスから、『ドラクエ』に登場するモンスターの話をつめこんだ本が発売になった。

内容はスライムのおいたちをつづる年代記をはじめ、ストーンマン、マドハンド、キラーリカント、鎧の騎士、爆弾岩、ミミックなどなど全部で12のモンスターの秘話を収録。ちなみにタイトルを紹介すると「爆弾岩・故郷への旅」、「キラーリカントの栄光」などなかなかおもしろそうだ。そのほかに、I～IIIのモンスター軍団の組織図と軍団の基礎講座や4コマまんが、モンスターワンポイントレッスンなどの企画がいっぱい。さらに、閉じこみ付録のモンスター分類図がついてオールカラーの176ページで980円（税込）。

スライムの年代記がおもしろそう！

プレゼント さあ応募しなさい

今月もそうだけど、いつもいろんな方からプレゼントをもらっているのでFFB班は取材にいった国立科学博物館の地下1階の売店でおみやげを買った。

500円玉をふたまわりほどでかくした直径34ミリのキーホルダー

●FFB取材班より

①国立科学博物館で購入したキーホルダー……各1名様

3種類あるのでⒶプロトケラトプス、Ⓑティラノサウルス、Ⓒテラノドンを明記のこと。

●T&Eソフトより

②『アンデッドライン』のTシャツ……4名様

③『アンデッドライン』のテレホンカード……5名様

ロゴがかっこいい木綿のTシャツ。肌ざわりがいい感じ！

某氏によると製作に1000円もかかっているのだぞう

ドキッとするようなファッションでボクたちを悩ます優子ちゃんのテレカ

②のTシャツはLとMがあるので明記のこと。

●株日本テレネットより

④『夢幻戦士ヴァリスII』のCD……3名様

⑤『夢幻戦士ヴァリスII』のカセットテープ……3名様

⑥『夢幻戦士ヴァリスII』のテレホンカード……10名様

しめ切りは8月31日必着。発表は10月7日発売の11月号の欄外で。応募方法は掲示板を参照。

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所（〒も）・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り（妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ）、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈！

FFB9月号 応募券

●頑固おやじの目に涙／ビデオの予約録画ができない。テレビとビデオがつなげない。ステレオの操作ができないetc.……。こんな機械オンチのおやじがMSXのテレビとのつなげ方、ディスクの入れ換え、FORMATのやり方を覚えることができたのは三国志のおかげです。一念岩をも通す。（静岡・伊原誠士郎）
⇨村木賢吉の『おやじの海』に続く第2弾が『頑固おやじの目に涙』でしたよねえ。それはさておきおとうさんおめでとう。（バ）

おはなしこんにちわっ

●フランシスコ・ザビエル＝イエズス会の創立者の１人。はじめゴアで布教をしていたが、マラッカで弥次郎という日本人に出会い、日本に布教に来た。(東京・渡辺智也)

少しは勉強になったぞ。ところで、街で絵を売る外人はザビエル顔が多い。

そういうわけで今月のおはこんは教養からはじまった。怖いぞ。

●今は亡き美空ひばりを英語にすると「ビューティフルスカイひばり」。１分くらいは笑ってほしい。(千葉・とどめの椴松)

そうやってみると青空ブルースカイはるおとおなじレベルに感じてしまうのはわたしだけか。いや、やはり、美空は強いが。

●消費税廃止の声が高まるなか、もしそれがほんとうになったら、借金までして買ったウチの「消費税対応」のレジはどうなるのだ。(新潟・曽根寛)

計算後３パーセントをわざわざ引けばよいだけの問題だ。はやりものに動きやすい、そういう一家が100軒に３軒くらいの割合であるものだ。しかし、消費税ネタもそろそろつきてきた感じがある。次は、やはり米の自由化か。

●８月号のおはこん／　これ以上アニメファンを攻撃するとアニメージュを買ってやらないぞ。アニメファンは暗いんじゃなく、うるさいやつも変なやつもいる。友人Ｓは毎日必殺技を叫んでいるぞ。(埼玉・Ａ２胃腸薬)

そこが怖いということになんで気づかないのだろう。ほんとうにアニメファンは明るくて暗い。

●〈究極の選択〉うんこ味のバナナシェークとバナナシェーク味の脳みそと、読者にテレカをくれるのと、どれがいいですか。(茨城・栗野祐寿)

それは、中森明菜が手首を切るのと、中森明菜に手首を切られるのと、どっちを選べといわれても、どっちも重くて選べないようなものだ。関係ないか。

●このまえのテストで友人Ｔは、山梨の盆地を山形盆地、「うちこわし」というのを「うちころし」と書いて笑わせてくれた。(愛知・安藤裕康)

「うちわおこし」と書いていたら完全に冗談だとわかったのに。それはともかく、安藤はまるでわたしがそのむかし、千利休を千秋庵と書いたことを知っているみたいじゃないか。

●世間では「金は天下のまわりもの」というが、しかし、ぼくにはまわってこない。(群馬・小竹尚志)

それはきっと、世間でいわれているように若いときの苦労は買ってでもしろといっても、買ってするくらいならしなくてもいいのではないかというくらいムチャクチャなことだ。

今月は、政治問題に頭をつっこみすぎたうえに、歯の神経を抜いたため、パワーのないわたしだ。わたしだって人の子、そんな日もあるのさ。

↑神奈川・蛯沢豊⇒期末テスト期間中のエビサワからです。あしたは数学だそうです。この状態はヒジョーによくわかる。アイテムをそろえて魔法の鍵を手に入れれば画面に正解が……なんてことはないもんね

↑埼玉・浦川一砂也⇒続編送れって書いたらホントに送ってきた。「つづく」と書いてあるからには続々編を期待してしまうが、そろそろほかのゲームのキャラクタなんかも登場させてほしいな

↑千葉・竹井宗一⇒たしかにＭＳＸ・ＦＡＮを買わなくったって生きてはいける。生きてはいけるが、む〜なし〜ぞ〜。自力でゲームを制覇できるんかよ〜。苦しいぞ〜。でもゲームソフト買う金もないのね。

★イラスト・評＝野見山つつじ

暮らしの適当手帖

9月のテーマ：政治エンターテインメント

ひかり停車でただでさえ怖いおたかの顔がもっと怖くなったり、「女が政治で使いものになるか」発言で、黙っていても怖いおたかが怒るとほんとうに怖いんだということを教えられた今回の参院選だが、いちばんすごかったのは比例代表区に死ぬほど出たミニ政党である。その数の多さにＮＨＫ政見放送は過去最高の40時間となり、東京のポスター掲示枠は50人〜70人ぶんになった。

●有名人印のミニ政党の楽しみ

一部を除いて名もなく金もないミニ政党の顔ぶれは、有名人からパートタイマーまで多彩。30以上あるなかで、みんなのわかりやすいのは山本コウタローの「ちきゅうクラブ」、清川虹子の「年金党」、野末陳平の「税金党」、青島幸男の「第二院クラブ」、そしてアントニア猪木の「スポーツ平和党」といったところだろう。

こうなってしまうと、コウタローの今までしてきた平和コンサートなどの「いいこと」はこのためだったのかと思えてしまうのがかえって気の毒だ。

じつはそんなこと思ってもいないが、ここはいっそ猪木あたりを国会に送って、浜幸と肉弾戦をくりひろげてもらうのもおもしろい。そうなると「新自由クラブ」の比例代表名簿登載者にクロード・チアリがいるのだが、彼に望むことはやはり国会でフラメンコギターをつまびくか、「私だけの十字架」を歌っていただくことだろう。

●一般人から宗教家まで

いろんな一般人が集まっているのも特徴だが、「原発いらない人びと」の政見放送では、声楽家はなんのまえぶれもなく歌い出し、群馬の役者はやけにおしゃべりがうまく、広瀬という会社員はいまにも死にそうな顔が広瀬隆にきちんと似ている。

国会は、わたしたちの生活のことをあれこれ話していても、わたしたちからもっとも遠いところにある。しかし「サラリーマン新党」は、日本人がみな思ってはいてもあえて形として出さなかったサラリーマンの疑問を、ほかの党が消費税廃止を唱えるそばで「給料の10パーセントを必要経費に。庶民にも手の届く住宅を」と生活感いっぱいに訴える。

それはさておき、「世の終り来たれり／吾等悔い改めよう」というタイトルで公報のスペースいっぱいに書いてある世界浄霊会。ぜひ国会でこのテの話を長々としてほしいものだ。怖くてだれも止められない。

●正体不明のわかりやすい人びと

正直いって、どこで、なにをしている、どういう人なのかまったくわからないところが、ミニ政党の人びとのおもしろいところである。「主権在民党」の根上隆は政見放送中ずっとけわしい表情をくずさず、一度もカメラに目線をやらなかったが、そんな彼の口から出るのは「１人ひとりがゴミを出さないライフスタイルを」などというやわらかい生活感のあることばであった。もっとも長い政党名の「全婦会救国党ミニ政党悪税消費税反対大連合」も、それだけでやりたいことがわかるという点でわかりやすいが、そのどこかヨソで見たことのある代表の「いわゆる〝来てる〟カリスマ顔」が、それだけじゃないなにかを臭わせる。

これを書いているのは、投票日まえで選ぶ基準なんてないが、どの政党も国会に送ればそれなりにおもしろそうだ。こういう考え方はいけないのかもしれないが、だいたい首相からしてよくわからないのだから、それでもかまわない気もする。

●ほんとうに見せたい／ファンダムのみなさん、よくまあいいろとアイデアは出るし、プログラミングテクニックは持ってるし、おどろおどろ。いったいどんな頭の作りをしているのか、どなたか一度見せてください。(静岡・蝦名広一)⇒やけに静岡が多いなあ。地震が多くてすることないのかなあ。ところで、頭の作りですか。編集部のファンダム班はただのふけた若者の集まりですが、投稿者たちとなるとたしかに編集部でも一度見てみたいものです。(バ)

プログラムファンの王国

ファンダム

1画面

画面の流れに身をまかせつつブロックくずし

リストは51ページ

FLOW OF BLOCKS (フロー オブ ブロックス)

MSX MSX2/2+RAM8K BY のりくん

10年まえのブロックくずしブームの末期に変わりダネのブロックくずしがいくつか登場したが、そのなかにプログレッシブというタイプがあった。ボールをはねかえすたびにブロックの集団が1段ずつラケット側に進んでくるというタイプだった。

このゲームは、そのプログレッシブタイプに似ていて、バラバラのブロックがどんどん下に流れてくる。

ちょうど川の流れのようにとぎれず、よどみなくブロックが流れ、そのなかをボールとラケットがただよっている感じだ。

ラケットはフワワッと上昇したり、スススッと下降したりしながら、のんびり動くボールを打ち返していく。下降するスピードには、なにもキーを押さないときの自然落下とカーソルキーの下を押したときの速い落下の2段階ある。

ちなみに、ボールが赤いときは2点、黄色いときは1点だ。

ラケットがブロックにあたってもへいきだが、ボールを打ちそこねて画面の下に落としたり、自分自身が画面の下に落ちたりするとゲームオーバー。ハイスコア機能もある。

↑画面の上からブロックの流れがズンズンズンとやってくる

↑ラケットが上昇するときはラケットとボールの色が逆転する

↑流れのなかでボールを打ち返し、ブロックをこわしていく

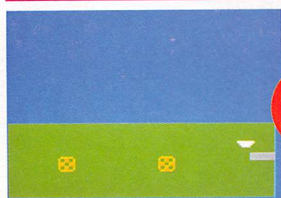
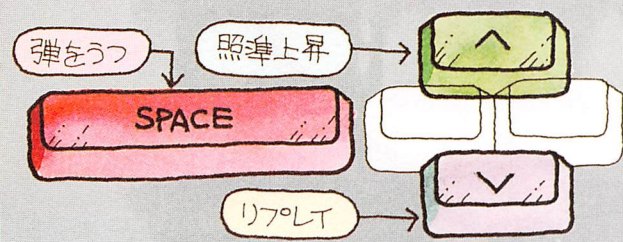
↑ボールやラケットが画面の下につくとゲームオーバー

1画面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

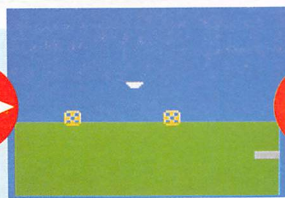
1画面

命中率100パーセントを目指してクレー射撃

百発百中

MSX MSX2/2+RAM8K　　BY 六川寛之

⬆皿が発射された。カーソルキーの上を押して照準を上へ

⬆右の照準ではうつチャンスをのがした

⬆左の照準に皿があったところでスペースキー。あたり！

美しいことばを使おうとすると、うそになるケースは多い。たとえば、このゲームのタイトルがそうだ。

百発百中といいながら、じつは的自体が20個しか出ない。

と、いちゃもんをつけておきながらふと気づいた。5回続けてやればいいんだ。なーんだ、つまんないの。

右端にある発射台から的になる皿(クレー。クレーとはもともと粘土、または粘土でできた土器のこと)が次々に発射され、画面中央にある照準をあわせて弾をぶっぱなす。2つの照準のどちらかにあっていれば皿は粉々に砕けちる。つまり、2つの照準に向かって同時に1発ずつ弾が飛んでいるのだ。そのうえ、弾はなぜか連射式なので、うちそんじてもパンパンパンパンと何発でも打てる仕組みになっている。ただし、うちそんじるたびにポイントは5点減ってしまうので注意。また、向かって右側の照準で皿をうったほうが得点は高い。

純粋に反射神経で立ち向かっていくゲームなので、ちょっとした気晴らし、ストレス解消にぴったりのゲームだ。

リストは52ページ

⬆ハイスコアや命中率も表示される。何人かでやると楽しい

1画面

すべてのアルファベットの破壊を目指して！

TYPE-MASTER（タイプマスター）

MSX MSX2/2+RAM8K　　BY TAKIN

リストは53ページ

⬆先頭の文字のキーを打つとアルキャノンが発射され、目標は破壊される

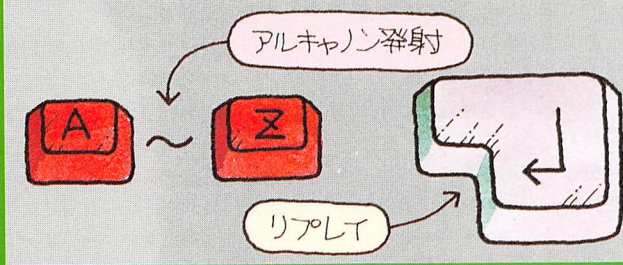
47　CKSRL

⬆アルファベット結合体を全滅させるたびに編成は大きくなる

447　*PJZXADCOVC

⬆このへんになると意識はもうろうとなり指先がしびれてくる

449　**XADCOVCTBZ

⬆生き残った結合体が自機にぶつかればゲームオーバー

キーボードの速打ち練習ゲームだが、自機の噴射炎がゆらぎ、効果音も迫力があって、遊びがいのあるものに仕上がっている。

ゲームがスタートすると右のほうからアルファベット結合体と名づけられた異星人の宇宙艦隊がやってくる。先頭にいるアルファベットをキーボードから打ちこむとアルキャノンというミサイルが発射され、目標は破壊される。最初は1機、それをやっつけると2機、それもやっつけると3機……というふうに全滅させるたびに編成が大きくなり、それを96回くりかえすと「Input past end」(インプット パスト エンド)というメッセージを出して突然終了する(エラーメッセージを故意に出しているのだ)。

編集部では1000点を超えるのがやっとだったが、2000点出す人がいたとしたらとりあえず尊敬してもいい。

1画面

成長して右へ進んでボスを倒すだけのRPG

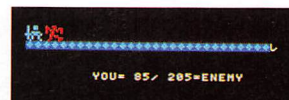
リストは54ページ

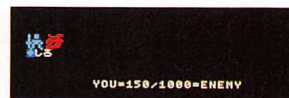
大魔竜ハデス

MSX MSX2/2+RAM8K　BY 松本岳美

スペード地帯で勇者とおなじ形のコボルドと出会う

ハート地帯の先にあるクラブ地帯ではゴブリンと出会う

カーソルキーの上を押して、やみくもに戦う

ダイヤ地帯で出会うゾンビ。右端に城の「し」が見える

レベルをあげて町にもどると体力がレベルの値まで回復する

城にたどりつくと大魔竜ハデス登場。強烈な強さ

ハート地帯ではスライムと出会う。コボルドよりも強い

おたがいにダメージを与えあい、死闘をくりひろげる

町の上に立ちハデスを倒そうとひとりで興奮している勇者

ここはデッカの国、だそうだ。ついこのまえまでは平和だったが、最近では大魔竜ハデスが部下を引き連れ、国を荒らしていた。そこで、国を救う勇者の出番となる。もちろん、勇者はキミだ、車掌はボクだ。

勇者が「まち」の上に立っているところからゲームははじまる。HP(ヒットポイント、つまり体力)もLV(レベル。このゲームではHPが回復したときの最高値)も30の状態でスタート。

とちゅう現れるさまざまなモンスターを倒し、レベルをあげ、ときどきは町にもどって体力を回復しながら右の果てにある「しろ」にたどりついて大魔竜ハデスを倒すのがこのゲームの目的だ。勇者は画面の右端から動かないが、地面がカーソルキーの動きに応じて動いてくれる。

このRPGには「逃げる」ということばがない。敵に出会ったら戦って勝つか負けるかのどちらかしかないのだ。負けると自動的にリプレイになり、またはじめから。RPGのエッセンスだけを味わうゲームだ。

勝った。しつこい祝福メッセージがザバザバと出てくる

しめ切り迫る! 第3回MSX・FAN プログラムコンテスト

■コンテスト対象作品

ファンダムに投稿されたRP部門の3つのタイプのプログラム(FP部門を除く)。ただし、8月20日までに編集部に届いたものに限ります。

■応募方法

通常のファンダムへの投稿とまったくおなじです。46ページの「ファンダム募集要項」の〈投稿上のルール〉をよく読んで、ルールを守って投稿してください。

■選考方法

対象となる投稿作品のなかから、優秀な作品を月に10本前後選び出し、10月号と11月号で「コンテストノミネート作品」として掲載します。

同時に、一般の読者にノミネート作品の人気投票をしてもらい(人気投票の要項は10月号と11月号で告知)、その結果と編集部内のコンテスト選考委員会の評価とをあわせて、最終的に、1990年1月号で下表のような各賞を決定、発表します。

■あて先としめ切り

しめ切りは8月20日。あて先は46ページの「ファンダム募集要項」を見てください。

賞	授賞対象	人数	賞金・賞品
Mファン大賞	もっとも優秀な作品	1名	20万円
読者大賞	もっとも読者に人気があった作品	1名	10万円
はじめてのファンダム賞	ほほえましい作品、作者	1名	5万円
EDファンダム賞	プログラミングテクニックにうならされた作品	1名	5万円
ファンダムハウス賞	全体がきれいにまとまっている作品	1名	5万円
特別参加賞	全応募者のなかから抽選	100名	特製テレホンカード

リストは55ページ

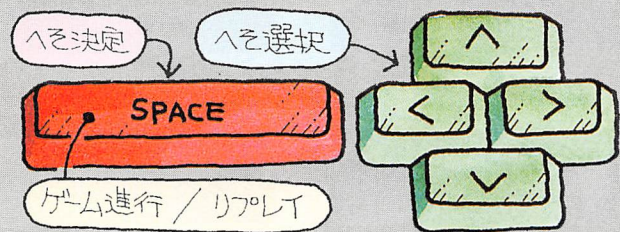
1画面

男はどっしり構えて中心を見すえるもんじゃ

へそ

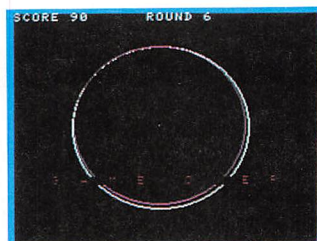
MSX2/2+VRAM64K　BY おじさん

へそを選ぶとそこからピンクの円が広がっていく

ピンクの円が問題の円と重なると正解。DRAW文の文字が大きく表示される

まるく円をかいて、その中心に立ってみると、不思議な気分になる。食べ物が腐らなくなったり、１万円札が宙に浮いたり、テレホンカードのあながふさがったりしそうで、なにか「来る」ものがある。

このゲームは、そんな円の中心をあてるゲームだ。

画面の中央付近に円と、いくつかの緑の点と、１つの白い点が表示される。白い点はドットカーソルで、カーソルキーのどれかを押すたびにべつの緑の点に移動する。この緑の点のどれか１つがほんとうの円の中心なんだが、ときどき微妙なところに点が固まっていたりするのだ。

小さい円のときはかんたんだが、正解のたびに円はだんだん大きくなってどんどん悩ましくなる。９回正解するたびに円はもとのかわいい円にもどる。

円が大きくなり、緑の点が微妙なところになるとつい間違えてしまう

リストは56ページ

4画面

いまよりもっと高いところへ飛びたいキミへ

とぶんだ!!

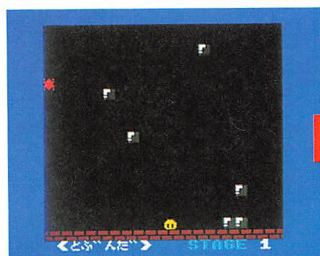
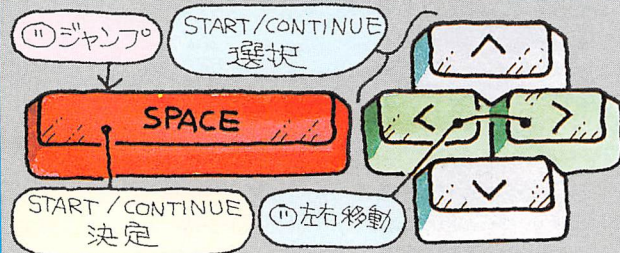
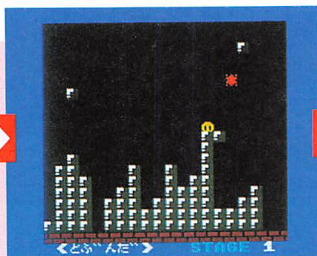
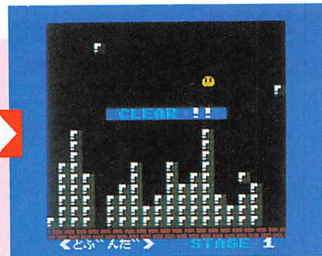
MSX MSX2/2+RAM16K　BY TEIJIRO

上からふってくる缶が積もるのを利用して、上空のほうでうろうろしている敵をつかまえるアクションゲーム。

缶は、横から押すととなりがあいていれば動き、あいてなければ消える。ただし、主人公の頭にぶつかるとゲームオーバー。

上空の敵をつかまえるとステージクリアになり、ステージごとに缶がいろんな形でつながって落ちてくる。全7ステージ。

ちなみに機種によっては、ときどき音が変になったり、止まってしまうことがあるが、これはプログラムのバグではない。機種の性格の違いというしかないが、もしそうなったらCTRLキーを押しながらSTOPキーを押していったん中断し、あらためてRUNしよう。

横に３つ缶がつながってふってくるステージ２

ステージ１では缶が１個ずつピロンピロンと音をたてながらふってくる

あるていどたまるまで待って、敵にとどきそうになったらジャンプ

敵をつかまえればステージクリア。全部で７種類のステージが楽しめる

ステージ３は縦３つ。次はどんな形で出るのかが楽しみ

8画面

リストは57ページ

各ステージにアドバイスがあるパズルゲーム

BUBBLE（バブル）

MSX MSX2/2+RAM8K BY KUNIHIKO.M

↑各ステージがはじまるときにアドバイスがある

←スペースキーでゲームスタート

←Dブロックにあたるとその下に移動させられる

←もう2回あたりDOWNポイントを3にしてワープ

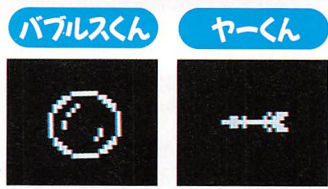
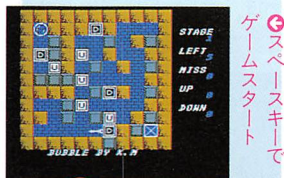
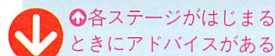
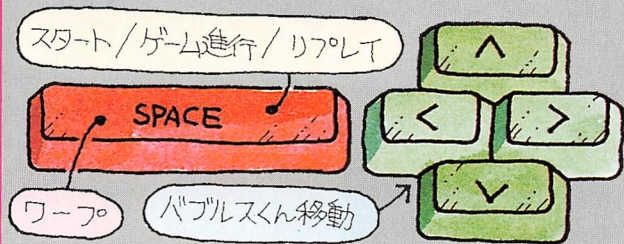
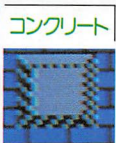
←ここからUブロックのハシゴをのぼっていく

↑シャボン玉。体は弱い

ヤーくん

↑これにあたるとバブルスくん破裂

5つのブロックの特徴

UPブロック	DOWNブロック	岩	コンクリート	シャボン液
あたると上に行きUPが1増える	あたると下に行きDOWNが1増える	あたるともどされMISSが1増える	あたるともどされLEFTが1減る	ここまでたどりつけばステージクリア

各ステージがはじまるたびにそのステージのアドバイスが表示される、近ごろめずらしいパズルゲームだ。

プレイヤーの操作するキャラクタはバブルスくんという名前のシャボン玉。ゲームの目的は、バブルスくんをシャボン液のなかに帰してあげること。

ところが、バブルスくんとシャボン液のあいだにはいろんなブロックがジャマをしている。

バブルスくんはブロックのないところなら自由に移動できるが、岩のブロックにあたってしまうとMISSのポイントが1増え、5までたまるとLEFT（バブルスくんの残り数）が1減ってしまう。もちろん、LEFTが0になるとゲームオーバーだ。また、コンクリートブロックにあたるとそれだけでLEFTが1減ってしまう。さらに、ヤーくんという名前の意地悪な矢が飛んでいて、これにあたってもLEFTが1減る。やはり、シャボン玉は壊れて消えてしまうものなのだ。

ただ、バブルスくんにはワープという技がある。UやDのブロックにあたるたびに、UPポイントやDOWNポイントがあがり、スペースキーを押すとこのポイントの差のぶんだけ、上や下にワープできるのだ。UPポイントが5、DOWNポイントが2だとすると、スペースキーを押したときに3ブロック上にワープできるわけだ。ただし、どちらのポイントも0になっているときにスペースキーを押すとやはりMISSが1増えてしまうので注意。

ヤーくんをよけながら進むスリルとUP・DOWNのポイントを計算しながらワープするパズル要素がうまく組み合わされた新しく楽しいパズルゲームだ。全15面、わかっていてもクリアできないアクション面もある。

ステージピックアップ

←ステージ3。Dブロックをすべりおちる

←ステージ11。宮沢りえの面、だそうだ

←ステージ13。最初がきわどいアクション面

←ステージ15。アップダウンが激しい

←あたるたびに上に行きUPポイントが増える

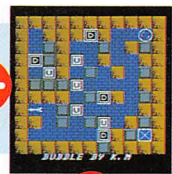
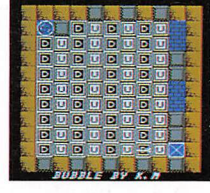
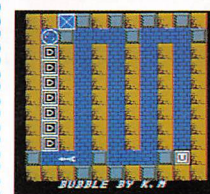
←ここでDOWNポイントを5つ取っておいて

←5引く3は2だから2つ下へワープできる

←ここから下におりてDOWNポイントをかせぐ

←8つかせいだらアドバイスどおり右上に来る

→スペースキーを押すとめでたくシャボン液のなかへ

36画面

楽しくなりたければこれを打ちこむしかない

まものクエストII

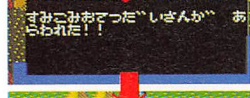
MSX MSX2/2+RAM32K　T TPM. CO SOFT WORKS

リストは60ページ

愛すべき仲間「くうねる」のこと

↑ある魔物をやっつけると自己紹介してかってに仲間になる

↑金魚のフンみたいについてきて、まものと戦うときも協力してくれるが

←ときどき裏切る。ほとぼりがさめたころまたもどってくるのがかわいい

↑物語は長老の話からはじまる。最後のひとことは前作をやった人だけがわかるご愛嬌

↑スタート地点。近くに長老の城や宿屋、武器屋、毛皮屋がある

最初にことわっておくが、このプログラムは長い。ぜんぶ打ちこむのはけっこうたいへんだ。しかし、おもしろい。打ちこむ苦労に見あうだけの楽しさが待っていると保証できる内容だ。

変な名前の武器と、妙な魔法を駆使して、数々のゲロゲロな敵と戦っていくユニークなRPGである点は、前作『まものクエスト』(1988年9月号掲載)とおなじだが、謎は前作以上の深さを持っている。とくにエンディングは涙もので、センシティブな人なら泣くだろう。

このゲームは作者からのきついお達示で、ゲームのくわしい内容は紹介できない。ただ1人の仲間くうねると、一部のまものの紹介だけにとどめておこう。

前作でもやったが、市販ゲームなみのムードを出すために手作りマニュアルも掲載しておいたので、ゲームをはじめるまえにぜひ作ってほしい。

では、楽しいひとときを目指して打ちこみをはじめよう。

↑ときどき走る鋭い痛みの謎を解くのが今回のテーマのようだ

いちどはやられてみたい魅力のまもの

すみこみおてつだいさん

↑謎のお手伝い攻撃がすごい

てんばつねこ

↑やられると天罰がくだってメロメロになる

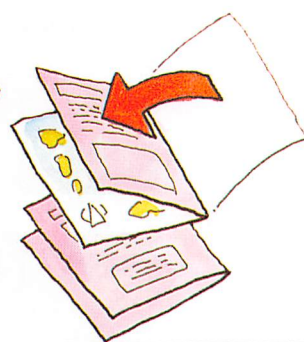
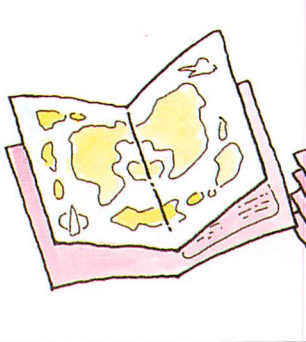
ほしくびぞく

↑こいつの攻撃はフランス革命と関係がある

くろまじゅつし

↑ひどい目に会うが同時に大笑いしてしまう

マニュアルの作り方

↑まず切り取り線にそって切り、2枚の紙片を作る

↑山折り線が外、谷折り線が内に来るように紙片を折る

↑折った2枚の紙片を表紙を外側にして重ねる

↑重ねた紙片の端をホッチキスで止めてできあがり

➏まものクエストII・マニュアル（作り方は左ページのイラストを見てください）

山折り線

切り取り線

ステータス表示

通常モードでスペースキーを押すと、勇者のステータスを見ることができます。

画面文字表示について

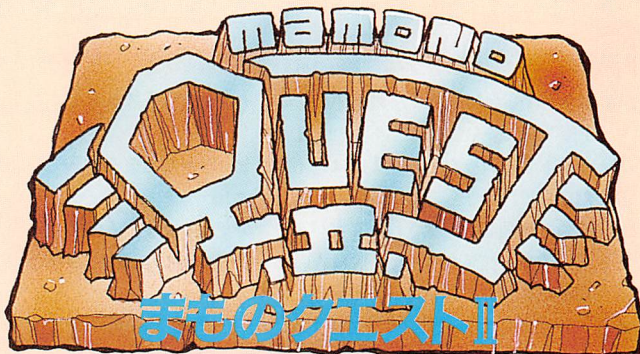
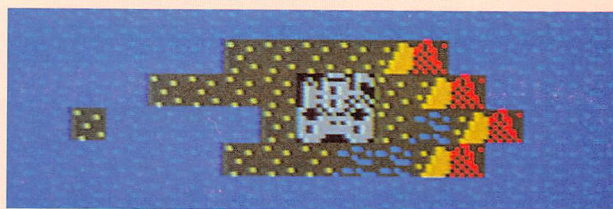
画面に文字が表示されると、なにかキーが押されるまでそのままの状態で待っています。読んだらなにかキーを押してください。

MAMONO QUESTII

MSX（RAM32K）MSX2/2+

TTPM. CO SOFT WORKS 1989

東郷生志

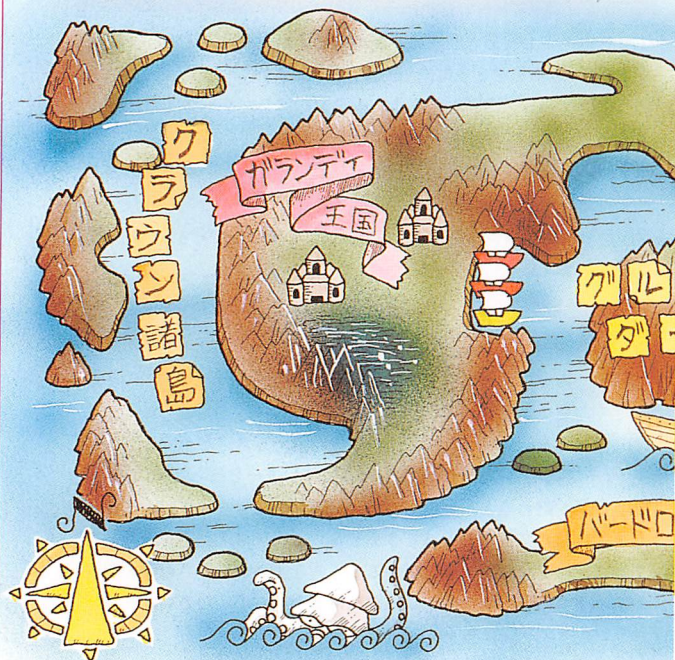
8

ユーザーズマニュアル

TTPM. CO SOFTWORKS PRESENTS

切り取り線

まものクエストIIの世界

4

5

谷折り線

ロード方式

(1) BASICを起動させ、テープまたはディスクからリストAをロードしてください。
(2) リストBの入ったテープまたはディスクをセットしたまま、F5またはRUNとしてください。
(3) タイトル画面が表示され、文字パターンが変化します。そのあとしばらく待ってください。「NOW LOADING」と表示され、自動的にリストBをロードし実行します。
※テープを使っているユーザーでREMOTE(リモート)端子を使用しない人は、メッセージが出てからテープを動かしてください。

はじめて遊ぶとき

上記の手順ののち、遊べます。後記の遊び方を読んでから始めてください。

プログラムテープ/ディスク作成上の注意

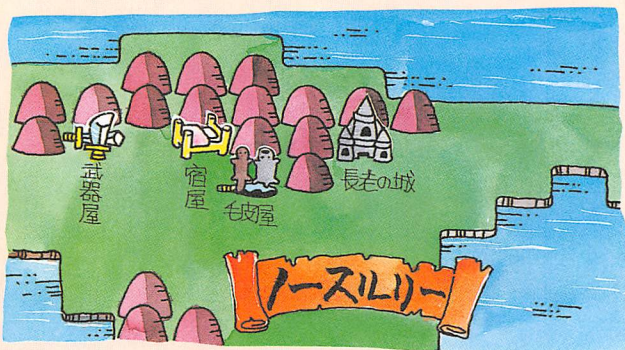
リストBのファイル名はかならず
MQ−2B
としてセーブしておいてください。また、テープの場合、リストBは「SAVE」を使ってかならずアスキーセーブしてください。

戦闘について

まものに出会うと画面に敵キャラが表示され、戦闘となります。
1で武器を使って攻撃する
2で魔法モードに入る
0または数字以外のキーで逃げる

(1) 勇者がけがをしていたり、毛皮を売らずにたくさん持っていたりすると、勇者はかってに逃げ、戦うことはできません。それ相応の処置をしてください。
(2) 魔法モードに入ると、使える魔法が表示されますので、使いたい魔法の数字を押してください。コマンドモードにもどるには、数字以外のキーを押してください。
(3) 体力がなくなると死んでしまいますが、長老に生き返らせてもらえ、再開することができます。失うものはなにもありません。

ゲームの進め方

あなたは勇者となって、この世界を冒険します。ゲームは、「ノースルリー」の長老から話を聞いているところから始まります。
始めたとき、お金は持っていませんが、まものを倒し、その毛皮を売ることにより、手に入れることができます。
お金がたまったら、武器を買い、より強いまものにいどんでください。
まものは決まった場所にいて、一度倒すといなくなります。
お金がたりない! というときは、倒していないまものがいるはずですから探しましょう。

とちゅうから始めるとき

(1) スタートしたあと長老の話がありますが、そのあともう一度長老と会い「きろくをとりだす」を選んでください。
(2) 前回ゲームを中断したときデータを記録したテープまたはディスクをセットしてなにかキーを押してください。
※テープの場合、REMOTE端子を使用していないユーザーはキーを押してから再生状態にしてください。
(3) データを取り出しおわると、長老が「とりだしたぞ」といい、続きができます。

とちゅうでゲームを中断したいとき

(1) ゲームを中断したくなったら、長老に会って「きろくする」を選んでください。
(2) データを記録するためのテープまたはディスクをセットしたのち(テープの場合は録音状態にする)なにかキーを押してください。
(3) 記録が終わると、長老が「きろくしたぞ」といい、ゲームは終了します。続けて遊ぶことはできません。このプログラムを実行したあとに別のプログラムを実行すると正常な画面が表示されない場合がありますので、かならずいったん電源を切ってください。

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

304

差出有効期間
平成３年１月
１日まで

切手は
いりません。

169-00

（受取人）
東京都新宿北郵便局
私書箱第２００７号
（東京都新宿区百人町2-1-11）
日本カルチャースクール
速読講座
MSX-FAN S⑧係

驚異の新・速読法!!

案内資料 無料送呈券

大至急！ポストへ

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください（切手不要）

住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡			
氏名	フリガナ	電話番号	市外局番 市内局番 番号	
		年齢	歳	性別 男1 女2

（ご注意）ご住所は番地まで正確にお書きください。

NE M819SA9808

（きりとり線）

3〜10倍のスピードで本が読める!

新・速読法

案内資料 無料送呈券

←表面に必要事項を記入して今スグお送りください。

成功者続出!効果実証の声が続々殺到!!

6回のレッスンで 1分間5,000字に!

和田英次さん（高校生18歳）

私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学だったため、うまくいかず、入学をすることになりました。最初の読書スピードは750字でしたが、現在まだ6回習っただけなのに5,000字ぐらいも読めるようになっています。道具を使わないで自分の力で速読ができるのは、夢のように嬉しく感じています。

速読こそ現代人必須の知的アイテムだ!

宮中　修さん（学生22歳）

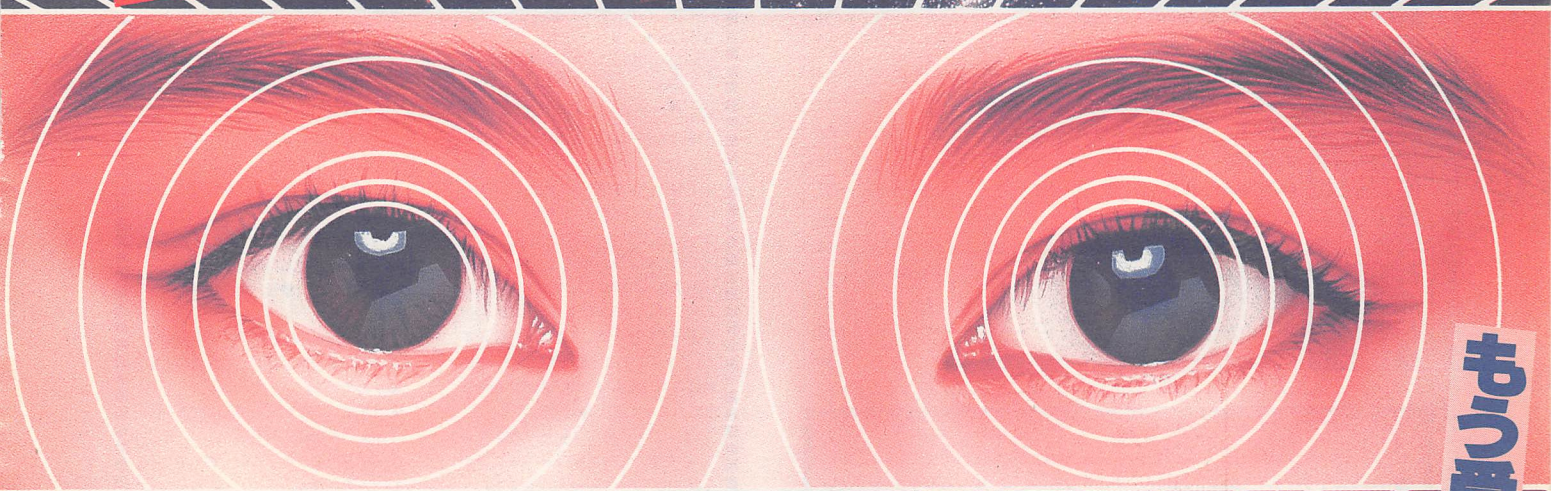
就職活動のため、経済新聞を読み始めたのですが、時間ばかりかかる上に内容が全然理解できませんでした。ところが、速読を習い始めて1〜2ヵ月、新聞を読むスピードがとても速くなり、わずか30分ぐらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるかに優れています。それからはもう速読のとりこ。やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムですね。

（きりとり線）

3〜10倍のスピードで本が読める！

新・速読法

集中力が身につく！　理解力が深まる！　記憶力が高まる！

もう受験勉強にムダな努力はいらない！

右脳開発でパワー全開！ライバルに差をつけろ!!

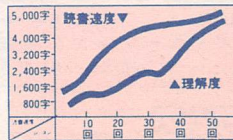
★秘められた潜在能力を一気に開発！

受験を勝ち抜く 驚異の新・速読法

学習・受験に大きな効果が！

●ダラダラ学習から集中学習へ！教科書や参考書を読むスピードがグーンと早くなります！●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇！●早く読める分、勉強時間が短くてすみます！●余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも"新・速読法"は強力な武器に！●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回…と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります！

わずか2ヵ月であなたも必ずマスターできる

自宅にいながら1日わずか30〜40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法をマスターできます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2〜3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でモノにできるのですから、絶対に見逃す手はありません。あなたも今スグどうぞ。

集中力がつき勉強が楽しくなった！

藤野広仁さん（14歳・中学生）

僕は、いつももっと速く本が読めたら、受験勉強や読書も楽しいだろうと思っていた。八月のある日、近くの本屋で速読の講座の案内をみつけて「これだ！」と思った。そこでさっそく、速読を習い始めた。一分間で一万字、十万字も読むなんて信じられなかったが、訓練次第ではそれも可能なことだと知り希望がわいてきた。そのころ僕は一分間約五百字だった。訓練を始めて二週間で二千字〜三千字になり記憶した言葉の数も増えてきた。速読を始めて次の変化がみられた。**(1)呼吸法の効果だと思うが、体調がよくなってきた。(2)集中力がついてきた。(3)勉強が楽しく思われるようになってきた**――とにかく訓練をくり返すたびにアップするのでとても楽しい。僕は一分間一万字をめざして頑張りたい。速読に出会えて感謝。

★左の無料ハガキで今すぐご請求ください!!

最新版の案内書を無料進呈中

至急

『新・速読法』の案内書をご希望の方は、今すぐ左のハガキでご請求ください。十分に解説された詳しい案内書を無料で急送します。

日本カルチャースクール
〒169 東京都新宿区百人町2−1−11
☎東京03(232)8232(代)

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

プログラムリストと解説・もくじ

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。
■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部『ファンダム・プログラム』係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。
■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。
■季間奨励賞
第8回季間奨励賞は、10月号〜12月号に掲載された1画面プログラムまたはN画面プログラムのうち、アイデアとプログラミング、および長さとおもしろさの比のすぐれた作品に送られます。選ばれた作品と作者は、1990年1月号のファンダム通信スペシャルで発表し、作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN 編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、8月31日必着です。

ファンダムアンケート⑨
▶応募券◀

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN⏎
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000>    200
 ↑        ↑
行番号  確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"⏎
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"⏎
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0⏎
WIDTH40⏎
としておく。
④GOTO9000⏎
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000-9060⏎
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN⏎
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月〜金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

はじめてのファンダム

第12回　かな文字について

ほんとうは8月だがこの号は9月号だ。9月といえばヒグラシという名前のセミがよく鳴く。カナカナカナカナカナカナ……というわけで、今回の略称「はじファン」は、かな文字の打ちこみについて基本的な問題を見ていきたい。かな文字にはひらがなとカタカナがあるが、どちらかというとひらがなのほうが攻略がむずかしく、そのうえ、エッチだ。ひらがなの頭文字がHだからだろうか。

かな文字は、ダイレクトに打ちこんでリターンキーを押してもエラーが出ないほど、MSXにとっては特殊な文字だ。プログラムでもダブルクォートのなかやREM文、DATA文だけで使われ、たとえ打ち間違えていてもエラーの出ないことが多い。だから、かな文字の打ち間違いは気づきにくい。

■かな文字攻略法その1

そのうえ、かな文字は打ちこみづらい。ふつうのかなモードでは文字を割りあてたキーが多くなり、探しにくくなるというのがその理由の1つだ。

これは、MSX2や2+のユーザーなら、1つだけ攻略法がある。SHIFTキーを押しながらかなキーを押すと、ローマ字かな入力モードになり、20種類のキーの組み合わせでローマ字を打ちこめば、MSXが自動的にかな文字に変換してくれるのだ。このとき小文字モードならひらがな、大文字モードならカタカナになる。さらに、SHIFTキーを押しながら母音(A、I、U、E、O)を打ちこむと、そのときだけひらがな、カタカナが逆転する。

ローマ字は、日本式(「し」を「SI」と表記するタイプ)でも、ヘボン式(「し」を「SHI」と表記する英語に似たタイプ)でも使えるようになっているが、「ん」や「ー」(長音記号)、小さい「ぁぃぅぇぉ」などについてはほんの少し特殊な規則がある(下の表参照)。

試してみよう。大文字モードであることを確認して、SHIFTキーを押しながらかなキーを押す。そして「KYANDHIX」と打ちこむと「キャンディー」と表示されるはずだ。

ローマ字かな入力は、ワープロでもほとんどおなじような規則で使われているので、将来ワープロを使うときにも役に立つ。

SCREEN1　　SCREEN0

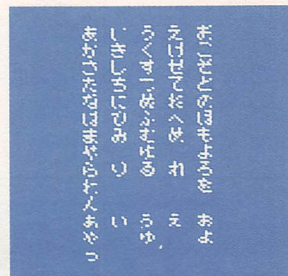
↑SCREEN1ではすべての文字が完全に見えるが、SCREEN0ではひらがななどの右側が欠けてしまう。これは、SCREEN0だけ文字の形の右側2ドットぶんを削って6ドットぶんしか表示していないためだ

■かな文字攻略法その2

かな文字が打ちこみにくい理由のもう1つは、SCREEN0ではかな文字の右側が少し欠けてしまうという点だ。

上の写真を見てほしい。たとえば「い」という文字は、SCREEN0だと「し」にしか見えない。ファンダムではリストを40字詰めで掲載しているので、SCREENØ、WIDTH4Øで打ちこむのがいちばんいいのだが、かな文字が多いとそういうわけにはいかない(MSX2+ではひらがなの形が写真のように少し改良されている)。

そこで、たとえば今月の『まものクエストII』のようにかな文字がたくさん出てくるプログラムを打ちこむ場合、SCREEN1、WIDTH2Ø(20字詰め)でやるといいだろう。こうしておくと、2行ごとに40字詰めと同じ文字が来るのでプログラムの確認もしやすいわけだ。

MSX2+では

↑ひらがなの形が改良され、SCREEN0でもなんとかわかる

ローマ字かな入力 (MSX2、MSX2＋のみの機能)

特殊な文字とローマ字入力

小さい「ぁ」～「ぉ」	LA　LI　LU　LE　LO
小さい「ゃ」「ゅ」「ょ」	LYA　LYU　LYO
小さい「っ」	N、X以外の子音を2度続けて押す
ん	Nを2度続けて押す、またはN＋子音
ゔ	VU
ー(長音記号)	X

※「きゃ」などは通常のローマ字どおり。F＋母音で「ふぁ」～「ふぉ」、J＋母音で「じゃ」～「じょ」、V＋母音で「ゔぁ」～「ゔぉ」、TH＋母音、DH＋母音で「てゃ」「てぃ」「でゃ」「でぃ」などの入力もできる

FANDOM INFORMATION

ファンダム通信SPECIAL

■9月号選考会より

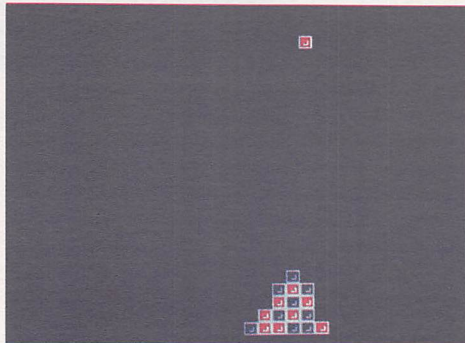
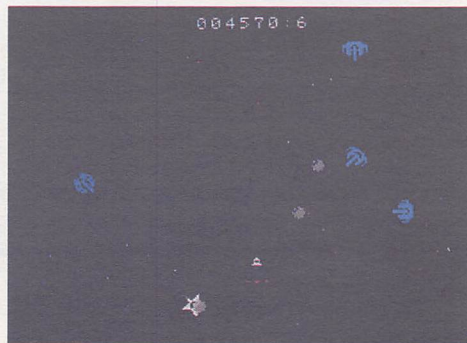
今月は『まものクエストII』の採用が決定していたので、FP部門の選考はお休みしてRP部門3タイプのみの選考でした。

最近は、全体にプログラミングよりも、アイデア勝負の傾向が強まっているようです。

今回の選考会でちょっと問題になった作品に『編集部の恐怖』というプログラムがありました。RUNするとMSXがバグの魔物にとりつかれたようになり、かってにリストを表示したり、そのリストから1文字ずつ脱落したり(けっきょくそれを打ち落とすゲームなのですが)という、斬新なものでした。ところが、わざとプログラムエリアを壊したりなどかなりきわどいことをやっているうえ、完成度も低い印象を受けました。奇妙なのはいいのですが、危険ではいけません。ただ、この作者には力がありそうなのでこの線でもういちど考えなおして再投稿することを期待します。

また、いちど採用を決定した作品で、採用を取り消さざるをえないものがありました。他誌に掲載された他機種のプログラムを参考にしたもので、プログラム自身は違うものですが、ゲームや画面がほとんどおなじだったためです。こういう場合は「盗作」と同様の扱いになるので、他誌を参考にするときはじゅうぶん注意してください。

今月の残念賞

テトリス四目

千葉・中村健太郎(15歳)作品。2人対戦用テトリスふう四目ならべ。画面の上のほうに表示される赤と青のブロックを自分の指定した位置に交互に落として下に積みあげ、先に4つならべたほうの勝ち。アイデアはいいが、じっさいにやってみると単調になる印象があった。

カモノバスター

三重・水谷仁(20歳)作品。敵をひたすら撃ち続けるシューティングゲーム。動きもキャラもよく、いっけん魅力的な作品だが、敵の種類や攻撃パターン、BGMなどがいつまでも変わらず、あまりおもしろくなかった。ハイスコアをつけたり、面を作るなどのくふうがほしい。

今月の「残念賞」は、『テトリス四目』と『カモノバスター』です。2作品の作者にはMファン特製テレカをさしあげます。どちらも、採用ラインギリギリのおしい作品でした。

ファンダムパーラー

今月のテーマ：ハガキ

大ライフゲームの質問
・大ライフゲームをうちこんだらリストがすてられてしまった。RUNしたらエラーだ。
それでDATA文とそうさ方法をおしえてください。

上にあるのはじっさいにファンダムに送られてきた、ある質問ハガキだ(もちろん往復ハガキ)。編集部ではこの質問の意味がわからず、対処に困ってしまった。電話で確認したところ、質問の意味は「大ライフゲームを打ちこんだらエラーが出てしまった。でもリスト(Mファン本誌)を捨てられてしまったので教えてほしい」ということだった。このケースは、エラーの出た行だけハガキに書いて送ることにした。

このハガキだけでなく、質問ハガキのなかには、意味がわからなかったり、答えられない質問(ファンダム掲載のプログラム以外の質問。つまり、市販ゲームのことやBASIC自体に関する質問)だったりするものが多い。そこで、あらためて質問ハガキのルールについて確認しておきたい。

原則として、ファンダムへの質問ハガキは、掲載プログラムに関する質問(うまく動かないとかエラーが出るとか)に限る。また、何月号のどのプログラムに関する質問かをはっきり書き、エラーなどが出るのならエラーメッセージをきちんと書くこと。それから、使っているMSXの機種や自分の電話番号なども明記しておいてほしい。

と、えらそうなことをいって、たまにバグを出すこともあるファンダムではあるが、こうしたルールを守ってくれないと質問に答えようがないということもわかってほしい。

ところで、BASIC自体に関する広い質問は、かならず答えられるとはかぎらないが、「ファンダムパーラー」あてに出してくれれば(片道ハガキで)、このコーナーやファンダムの各コーナー、BASICピクニックのなかで答えていきたい。

また、このコーナーでは、ファンダム読者からのメッセージなども取りあげたいと思う。

そこで、ひじょうに私的なメッセージだが、「大阪のMSXのイベントで知りあったトトロ命くん。奈良の三冠王(メガネをかけていた)です。ファンダム掲載おめでとう。またイベントがあったら会いましょう」(奈良の三冠王／16歳)。

保存版 特別付録

ファンダム投稿者のための便利ツール

プログラムの画面数と行数がいっぱつでわかる LX40

使い方

ファンダムへの投稿を見ていると、ときどき、
「プリンタを持っていないので画面数はわかりません」
と書いてあるのを見かける。

たしかに、画面にリストを表示させ、STOPキーなどで停止させながらプログラムの長さを数えていくのはたいへんだ。そこで、EDファンダムを担当している副編少年S(通称NOP)がこういうプログラムを作ってくれた。

このプログラムをRUNすると、もとのBASICプログラムはNEWされてしまうので、かならずいったんセーブしてから実行すること。マシン語データにミスがあると「DATAミス/」とえらそうなメッセージが出るようになっているので、この場合は行50〜90を見なおしてほしい。

間違いなく打ちこめたものを実行すると、しばらくしてから「Ok」と表示され、以後、「CMD」という新しいコマンドが、電源を切ったり、リセットしたりしないかぎりずっと使えるようになる。

長さをはかりたいプログラムをロードして、
CMD⏎
とすると、
SCREEN=〜
LINE=〜
と表示される。「SCREEN=」のあとには、そのプログラムの総行数を24で割った数(画面数)が表示され、「LINE=」のあとにはあまりの行数が表示される。もちろん、ふつうLISTとしたときになにもない行として表示されている部分は飛ばして数えている。

変数の意味

A……マシン語データが最初に書きこまれる先頭アドレス(&HDØØØが入る)
D……マシン語データ書きこみ用
D$……マシン語データ読みこみ用
I……マシン語データ書きこみ時のアドレスのカウンタ
S……マシン語データのチェックサム用

プログラム解説

10　初期設定
20　マシン語データ書きこみ
30　マシン語データにミスがあるかどうかを調べて、ミスがあったときは「DATAミス/」と表示して終わる
40　USR関数定義、マシン語プログラム実行(USR関数呼び出し)
50〜90　マシン語データ

マシン語解説

&HDØØØ〜&HDØ6C
BASICプログラムの格納開始アドレス(&HF676〜&HF677にそのデータが入っている)を書き換えてから、メインプログラム(LX40の本体であるマシン語)をもともとBASICプログラムが格納されていた場所に転送して、CMD命令(BASICの未定義命令)を実行したときのジャンプ先を転送したアドレスに書き換える(そのままはエラーの出るアドレスにジャンプするようになっている)。最後にBASICプログラムをNEWする=USR

&HDØ6D〜&HD12E
LX40の本体部分(メインプログラム)。いったんは、&HDØ6Dからに書きこまれるが、プログラム実行後は今後ロードされるBASICプログラムよりも上のアドレスに転送される

&HDØ6D〜&HD112
行番号がなん桁になるのかを調べ、次にLIST命令が使っているBASICの内部ルーチンを呼んでリストに変換し、文字数を数える。この作業をプログラムの行数ぶんくりかえす

&HD113〜&HD123
メッセージ(SCREEN=、LINE=)

&HD124〜&HD12E
文字列表示サブルーチン

LX40のプログラム

```
10 CLEAR300,&HD000:DEFINTA-Z:A=&HD000
20 READD$:IFD$<>"¥"THEND=VAL("&H"+D$):S=
S+D¥((IAND7)+1):POKE A+I,D:I=I+1:GOTO20
30 READD:IFD<>STHENPRINT"DATAミス!":END
40 DEFUSR=A:A=USR(0)
50 DATA 2A,76,F6,22,69,D0,E5,E5,11,FF,00
,19,22,76,F6,2B,36,00,23,EB,E1,E5,01,B8,
00,09,22,E5,D0,22,CD,D0,22,09,D1,22,F1,D
0,22,0F,D1,22,EB,D0,E1,E5,01,A7,00,09,22
,CA,D0,E1,E5,01,AF,00,09,22,EE,D0,E1,01
60 DATA B5,00,09,22,0C,D1,22,E8,D0,21,6C
,D0,D1,01,FE,00,ED,B0,21,67,D0,11,0D,FE,
01,05,00,ED,B0,21,63,D0,C3,01,46,3A,94,0
0,00,F1,C3,6C,D0,00,E5,FD,21,00,00,2A,76
,F6,5E,23,56,23,4E,23,46,23,7A,B3,28,49
70 DATA D5,E5,DD,21,00,00,50,59,DD,23,21
,0A,00,CD,E6,31,7C,B5,EB,20,F3,DD,23,E1,
CD,84,52,21,5E,F5,7E,23,B7,28,07,3D,28,F
8,DD,23,18,F4,DD,E5,D1,21,28,00,CD,E6,31
,54,5D,FD,19,DD,E5,D1,21,28,00,CD,3A,32
80 DATA 7C,B5,28,02,FD,23,E1,18,AB,21,13
,D1,CD,24,D1,FD,E5,D1,21,18,00,CD,E6,31,
22,F8,F7,CD,B2,2F,01,00,05,CD,25,34,CD,2
4,D1,21,21,D1,CD,24,D1,21,1B,D1,CD,24,D1
,FD,E5,D1,21,18,00,CD,3A,32,22,F8,F7,CD
90 DATA B2,2F,01,00,05,CD,25,34,CD,24,D1
,21,21,D1,CD,24,D1,E1,C9,53,43,52,45,45,
4E,3D,00,4C,49,4E,45,3D,00,0A,0D,00,7E,2
3,B7,C8,E5,CD,A2,00,E1,18,F5,¥,11781
```

プログラム確認用データ

```
10> 91     20> 19     30> 92     40> 93
50>157     60>149     70>159     80>216
90>213
```

&H01:
タンママシン

たった１文字の打ち間違いで画面から消えてしまったダイレクトステートメント。10秒だけ過去にもどれるタイムマシンがほしくなる。

```
10 CLEAR300,&HD000:FORI=0TO72:READD$:D=V
AL("&H"+D$):S=S+D:POKE&HD000+I,D:NEXT:IF
S=8922THENDEFUSR=&HD000:A=USR(0)ELSEPRIN
T"DATAにミスあり":END
1000 DATA 2A,76,F6,22,A5,FD,3E,C3,32,A4,
FD,E5,E5,11,1D,00,19,22,76,F6,2B,36,00,2
3,EB,E1,21,2D,D0,D1,01,1C,00,ED,B0,21,29
,D0,C3,01,46,3A,94,00,00,F5,C5,D5,E5,FE,
18,20,0F,21,5E,F5,7E,23,B7,28,07,E5,CD,A
2,00,E1,18,F4,E1,D1,C1,F1,C9
```

■EDファンダムのできるまで

なんかこう、いろんな人から「こんな機能があるといいね」なんていったリクエストを聞いて、かんたんにできそうなら作る。うまくできると、EDファンダムの候補になるわけです。で、この「タンママシン」は、けっこうＢＡＳＩＣに慣れたダイレクトステートメントを多用する人が、行番号をつけておけばいいものをカッコつけてダイレクトステートメントでやろうとして、１文字打ち間違えてアジャパーっというときに、「ちょっと待った」とか「チャイ」とか「たんま」とかいえるようにしたい、というリクエストから生まれました。

■タンママシンを動かす

プログラムを打ちこんだらかならずテープかディスクにセーブする。そうして、ＲＵＮすると、いままでなんの意味もなかったＳＥＬＥＣＴキーが１行ぶん過去を呼びもどしてくれるようになる。と同時に、ＳＥＬＥＣＴキーの呪文を使えるようにするため、ついさっきまで生きていたリストが消えてしまう。いけにえにされたわけね、リストが。だから、ぜったいにセーブしてからＲＵＮすること。

では、打ちこみミスのチェックをかねてタンママシンを使ってみよう。てきとうに「ＡＢＣＤ」とか打ちこんでリターンキーを押してみる。あえなくＳｙｎｔａｘ ｅｒｒｏｒ。ここでＳＥＬＥＣＴキーを押すと、ほら、また「ＡＢＣＤ」と出るでしょ。出たら打ちこみミスなし、パーフェクト。出なかったら打ちこみミスがあるから、さっきセーブしたプログラムをロードしてリストを確認すること。

■いったいなにに使うのか

しばらく意味のないキー入力をＳＥＬＥＣＴキーでおかわりしていると、あたりまえだがむなしくなる。ああ、ばかばかしい！　まあ、待ちなさい。タンママシンは保険なんだから。ツイてないときってあるでしょ。同じような行を何回も打ちこんだりしてさ。そんなときにタンママシンが付いていれば心穏やかでいられるんだから。ディスクを持っている人は、"ＡＵＴＯＥＸＥＣ.ＢＡＳ"というファイルネームでセーブしておいて、ＢＡＳＩＣが立ち上がったときに自動的にタンママシンを付けてくれるようにするといいでしょう。

■バグではなくて限界です

最後に、タンママシンが誤動作するときのことを話しておきます。①タンママシンが付いた直後にＳＥＬＥＣＴキーを押したばあい、ヘンな文字列が出る。②ＬＩＳＴをした直後だと、ほんとうなら「ＬＩＳＴ」と出るはずなのに表示したリストの最終行の行番号のないものが出る。③前のページに載っているＬＸ40を実行した直後だと、プログラムの最終行の行番号のないものが出る。

P.S.リクエスト募集中。

APPENDIX

■タンママシンの動作原理について

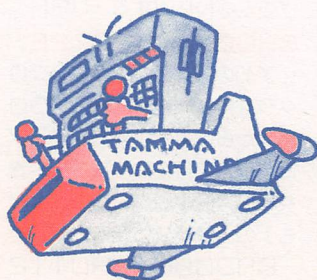
前回に引き続きタンママシンでも１文字表示のフック（BASICがなにかするときに毎回呼び出すサブルーチンのようなもの）を使っている。ダイレクトでSELECTキーを押したとき、BASICは、じつは画面にキャラクタコード24の文字をPRINTしている（カーソルも動かず、見えもしないが）。タンママシンでは、BASICが１文字表示のフックを通してキャラクタコードの24を表示しようとしたとき、キャラクタコード24の文字を表示するかわりに、直前に打ちこまれた行の内容が入っているBASICのワークエリア（＆ＨＦ５５Ｅからはじまる258バイト）を表示するようにしているのだ（つねに258バイトぶん表示しているのではない。行の終わりにはキャラクタコード０が入っているので、１文字１文字行の終わりかどうかをチェックしながら表示している）。

■いけにえの理由

前回のプログラムは＆ＨＤ０００からに入り、そこで動いていたので、ＣＬＥＡＲ文でマシン語領域を設定しておかないと壊れて暴走してしまう。また、＆ＨＤ０００からをゲームプログラムなどの別のマシン語に乗っ取られても暴走してしまう。うん、困ったヤツだ。EDファンダムのプログラムがこんな借家住まいではいかん、と思い、今回のプログラムは持ち家に住むようにしてみた。持ち家は、BASICプログラムがある場所、アドレスでいうと、RAM32ＫのMSXなら＆Ｈ８００１から（ただし、機種やカートリッジの影響でもっと下になることもある）に置かれる。つまりタンママシンのマシン語を＆ＨＤ０００からに書きこんだBASICプログラムは、タンママシン自身によって壊されてしまう。壊れたままにしておくとみじめなので、ひと思いにマシン語プログラムでNEWしている。これがいけにえの理由だ。

もちろん、いったんタンママシンが持ち家を持つと、あとはふつうにBASICプログラムをロードしたりできる（BASICプログラムが入りはじめるアドレスを設定するところが＆ＨＦ６７６～７番地にあり、ここを書き換えている。持ち家方式にすると、CLEAR文の設定がいらないだけでなく、マシン語を使っているゲームプログラムなどでも安心して実行できる（ふつうBASICプログラムの下にマシン語を置くので、持ち家には影響がないのだ）。

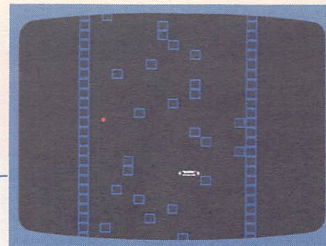
■持ち家でも壊れてしまうとき

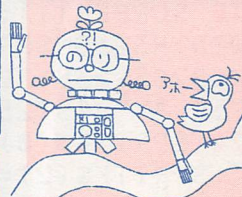
持ち家といえども天変地異には勝てない。だから、電源を切ったりリセットしたりするとタンママシンも消えてしまう。あたりまえか。まあ、この天敵にはＭファンかぜでしか対抗できないもんな。

FLOW OF BLOCKS

フロー オブ ブロックス

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY のりくん

遊び方は37ページにあります

```
1 DEFINTA-Z:COLOR15,1,5:KEYOFF:SCREEN1,2
,Ø:H=Ø:WIDTH32:ONSPRITEGOSUB8:VPOKE82Ø8,
83:FORI=1TO2Ø:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"
+A$)):NEXT:SPRITE$(Ø)=B$:SPRITE$(1)="`みみ
`":DATA5F,EF,E8,5F,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
2 FORI=ØTO6:READA$:VPOKE1Ø56+I,VAL("&H"+
A$):NEXT:DATAØ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,FA,F7,17,FA
3 CLS:R=RND(-TIME):PLAY"S9M5ØØØT8ØL8":SC
=Ø:X=15:Y=12Ø:K=12Ø:L=8:M=4:N=4:S=Ø
4 PUTSPRITEØ,(X*8,Y-1),1Ø+T:PUTSPRITE1,(
K,L-1),9-T:SPRITEON:LOCATEØ,Ø:PRINTCHR$(
27)+"L":LOCATE8,Ø:PRINT"○"SPC(14)"○":LOC
ATE8+(RND(1)*14+1),Ø:PRINT"○":T=STRIG(Ø)
:S=STICK(Ø):IFL<4THENN=4:L=L+N
5 IFVPEEK(6144+K¥8+(L¥8)*32)=132THENPLAY
"O6C":LOCATEK¥8,L¥8:PRINT" ":M=-M:K=K+M:
SC=SC+2+T:DATAØ,7E,7E,7E,7E,7E,7E
6 X=X+(S=7ANDX>9)-(S=3ANDX<21):Y=(Y+((T=
-1)-(T=Ø))*4)-(S=5)*4:K=K+M:L=L+N:IFL<19
2ANDY<192ANDY>ØTHEN4ELSELOCATE11,8:PRINT
"GAME OVER!":H=H+(H-SC)*(SC>H):LOCATE6,1
Ø:PRINT"SCORE";SC;" HI-SCORE";H
7 IFSTICK(Ø)=1THEN3ELSE7
8 PLAY"O5C":SPRITEOFF:N=-4:L=Y-12:RETURN
```

プログラマからひとこと

新型のブロックくずしか

こんにちは、のりくんです。ぼくははじめてテトリスを見たとき、「新型のブロックくずしか？」と思ったけど、ぜんぜんちがいました。そこで思いついたのがこのゲームです。このゲームを友だちに見せたら、「ファンダムに送れば？」といわれたので試しに送ってみたら採用されました。このプログラムはDATA文があちこちに飛びかっているので非常に見にくいです。

●BY のりくん

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ラケットの座標⇨×8、−1して表示

K、L……ボールの座標⇨Y座標は−1して表示

M、N……ボールの座標増分

その他の変数

A$……スプライトパターンデータ、キャラクタパターンデータ読みこみ用

B$……スプライトパターン定義用

H……ハイスコア

I……ループ用

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

SC……スコア

T……トリガー入力用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●スプライトパターン定義●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

2 キャラクタパターン定義

●キャタクタパターン定義●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

3 変数初期設定

●画面消去●乱数初期化●PSG設定●変数初期設定

4 ゲーム画面表示

●ラケット表示●ボール表示●スプライト衝突時の割りこみ許可●挿入モードにする(エスケープシーケンス)●ブロック表示●トリガー入力●スティック入力●ボールが最上段に来たら、Y座標増分Nを下降(4)に設定してY座標に加える

5 ブロック消去

●ボールがブロックに命中したかの判定●効果音(命中時)●ブロック消去●ボールのX座標増分処理(左右の移動方向を変える)●スコア計算●キャラクタパターンデータ(行2で読みこみ)

6 ゲームオーバー判定処理

●ラケット座標処理●ボール座標処理●ゲームオーバー判定●ハイスコア計算●メッセージ表示●スコア、ハイスコア表示

7 リプレイ処理

●リプレイ処理

8 スプライト衝突サブ

●効果音(衝突時)●スプライト衝突時の割りこみ禁止●ボールのY座標増分を上昇(−4)に設定●ボールのX座標処理

〈ファンダムニュース／その1・7月号ファンダムアンケート結果発表①〉1989年7月号のファンダムアンケートの集計結果の発表です。今回はFPの『RERO-GASS』とN画面の『GATE HOLE』『SYSTEM』がデッドヒートをくりひろげ、数票差で順位を分ける結果となりました。最終結果は以下のとおりです。<1位>RERO-GASS<2位>GATE HOLE<3位>SYSTEM<4位>ダブルオセロ／画制宇一パステルー(同数得票)

百発百中

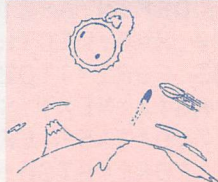
MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 六川寛之

遊び方は38ページにあります

```
10 SCREEN1,1:COLOR15,5:DEFINTA-Z:KEYOFF:
WIDTH32:ONSPRITEGOSUB60:VPOKE8204,34:VPO
KE8205,238:FORI=6592TO6911:VPOKEI,97:NEX
T:PLAY"V15T255":LOCATE29,18:PRINT"hhh"
20 SPRITE$(0)="■~<":SPRITE$(1)="メきのこIのおR
":SPRITE$(2)="~けけぬぬけけ~":X=228:Y=143:V=14
3:W=-12:SC=0:M=0:G=0:F=0:PLAY"O3L8G"
30 IFG=200THEN70ELSEIFX<0ORY>200THENX=22
8:Y=143:W=RND(1)*8-17:G=G+10:M=F/G*100:L
OCATE0,0:PRINTUSING"めい中りつ###% SCORE####
HISCORE####";M,SC,H:PLAY"O3L8G":GOTO30EL
SESPRITEON:PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:X1=X:Y1
=Y:X=X-8:Y=Y+W:W=W+1
40 S=STICK(0):V=V+(S=1ANDV>0)*4-(S<>1AND
V<175)*4:FORI=0TO1:PUTSPRITEI+1,(48+96*I
,V),10,2:NEXT
50 IFSTTHENPLAY"O1B":SC=SC-5:SC=SC*-(SC>
0):ST=0:GOTO30ELSEST=STRIG(0):GOTO30
60 SPRITEOFF:IFSTTHENPUTSPRITE0,(X1,Y1),
15,1:SC=SC-(X>99)*30+20:X=-1:F=F+10:ST=0
:PLAY"O7L8CDO7B":RETURN30ELSERETURN
70 PLAY"O5CDCDCDBGAEAEDC":IFSC>HTHENH=SC
80 S=STICK(0):IFS=5THENGOTO20ELSE80
```

プログラマからひとこと

くやしくないよーだかつよしくん

このゲームのスペースキーを押しすぎますと、「ブブブブブッー」とバンバン得点がしょっぴかれますので、注意してください。はたして、あなたは命中率100パーセント、スコア1000点出せるでしょうか？　まあ、それは無理でしょう。くやしかったらやってみな／　くやしくないよ〜だかつよしくん、かってに名前使ってごめんなさい。最後に「おもしろいぞな」とご助言いただいた依田勝賀氏に厚く御礼申しあげます。

●BY　六川寛之

KOREZO MASASHIKU

FLYING SAUCER!!

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタなのでこのままでは打ちこめません。KEY1, CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押せばF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……皿の座標

X1、Y1……破片の座標

V……照準のY座標

W……皿のY座標増分

その他の変数

F……皿に命中した数

G……飛んでくる皿の数(10分の1にして使用)

H……ハイスコア

I……ループ用

M……命中率

S……スティック入力用

SC……スコア

ST……トリガー入力用

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●画面の色指定●効果音●発射台を描く

20 スプライト定義

●スプライトパターン定義(0＝皿、1＝破片、2＝照準)●変数初期設定●効果音

30 皿の動き

●ゲーム終了判定●皿が画面外に出たときの判定処理(皿の最高点の設定／命中率の計算／スコア等表示／発射音)●スプライト衝突時の割りこみ許可●皿の表示●破片の座標設定●皿の移動計算

40 ねらいを定める

●スティック入力●照準のY座標増分計算●照準の表示

50 射撃

●誤射の判定処理(射撃音／スコア計算／行30へ飛ぶ)●トリガー入力●行30へ飛ぶ

60 命中

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●命中判定処理●2つの照準による得点計算●破裂音

70 ゲーム終了

●効果音●ハイスコア処理

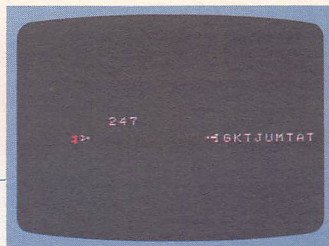
80 リプレイ

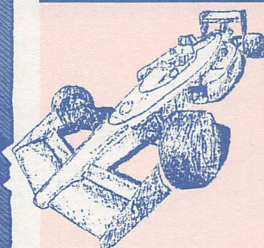
●スティック入力判定処理

〈ファンダムニュース／その1・7月号ファンダムアンケート結果発表②〉Mファン特製テレホンカードの当選者発表です。〈福岡県〉末光強志〈岐阜県〉磯村尚之〈静岡県〉相馬俊昭〈埼玉県〉井山広行〈奈良県〉田中雅彦〈千葉県〉佐々木達也〈兵庫県〉田辺智博〈宮城県〉土浦暁史〈北海道〉村上誉〈三重県〉服部剛徳(敬称略)。以上のみなさんおめでとうございます。

TYPE-MASTER（タイプマスター）

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY TAKIN

遊び方は39ページにあります

```
1 SCREEN1,0,RND(-TIME):WIDTH32:COLOR15,1
,1:KEYOFF:DEFINTA-W:FORI=0TO31:VPOKE1433
6+I,VAL("&H"+MID$("40E0764F76E040000000
06F6F00000030F0300030F03000107010001070
100",I*2+1,2)):NEXT:ONINTERVAL=12GOSUB6
2 FORI=0TO11:VPOKE6912+I,VAL("&H"+MID$("
561802065 6FF010B56220004",I*2+1,2)):NEXT
:INTERVALON:FORI=0TO10:SOUNDI,VAL("&H"+M
ID$("DF0FFC0DB10E1EC2000900",I*2+1,2)):N
EXT:FORL=0TO95:VPOKE6496+X,0:E$="":FORI=
0TOL:E$=E$+CHR$(RND(1)*26+65):NEXT:X=31
3 GOSUB7:LOCATEX,11:PRINTLEFT$(E$,32-X);
" ":A=ASC(INKEY$+" "):B=VPEEK(6496+X):IF
(A=B)+(A=B+32)THENGOSUB4:IFLEN(E$)=1THEN
NEXT:ERROR55ELSEE$=RIGHT$(E$,LEN(E$)-1):
GOTO3ELSEX=X-.2:IFX<5THEN5ELSE3
4 FORI=38TOX*8-7STEP4:VPOKE6917,I:NEXT:S
=S+X¥5:LOCATE6,9:PRINTS:VPOKE6496+X,42:V
POKE6917,255:T=13:GOSUB7:RETURN
5 INTERVALOFF:LOCATE4,11:PRINT"**":T=15:
VPOKE6920,209:FORI=0TO1:I=-(INKEY$=CHR$(
13)):GOSUB7:FORJ=0TO199:NEXTJ,I:RUN
6 VPOKE6914,2+F:F=1-F:RETURN
7 T=T+(T>0):SOUND10,T:SOUND8,T:RETURN
```

プログラマからひとこと

担任の先生にすすめられて

はじめはポケコン用に作ったのですが、学校の担任の先生にすすめられ、送ることにしました。MSXに移植するときには効果音に気を使いました。それから背景のスクロールも考えましたが、1画面におさめるためにあきらめました。

●BY TAKIN

変数の意味

テキスト座標

X……アルファベット結合体のX座標/アルキャノン(ミサイル)移動用/スコア加算計算用

その他の変数

A……押されているキーのキャラクタコード
B……的になる文字のキャラクタコード
E$……アルファベット結合体(アルファベットの敵)
F……自機の噴射パターンの切りかえ用フラグ
I、J……ループ用
L……メインループのカウント用/文字列の長さの初期値−1
S……スコア
T……効果音の音量

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義(VRAMのスプライトパターンジェネレータテーブルに自機、アルキャノン、噴射パターンを書きこむ)●一定時間ごとの割りこみ先指定

2 アルファベット結合体発生

●スプライト属性定義(スプライト面番号0〜2のデータをセットしてスプライト表示)●割りこみ許可●PSG設定●メインループ開始(FORL=ØTO95は行3にあるNEXTに対応し、1回まわるたびに次のアルファベット結合体を表示する)●まえのステージの爆発(「*」)を消す●アルファベット結合体の作成●アルファベット結合体の先頭X座標の設定

3 アルファベット結合体移動

●効果音(行7を呼ぶ)●アルファベット結合体の移動、表示●命中判定(入力された文字と結合体先頭の文字の判定)●ステージクリア判定処理●ループが終了したら故意のエラーメッセージを表示してゲーム終了●アルファベット結合体から撃ち落とされた文字を削除する●アルファベット結合体の先頭の移動先のX座標の計算(徐々に進むように0.2ずつたしている)●ゲームオーバー判定

4 命中サブ

●アルキャノン移動、表示(スプライト属性テーブルのX座標データを連続的に書き換える)●スコア計算、表示●爆発表示●アルキャノンを消す●PSG初期値設定(行7で使用するTの値を設定する)●行7へ飛ぶ

5 ゲームオーバー

●割りこみ解除●自機爆発表示●PSG設定(行7で使用するTの値を設定)●自機のスプライトを消す●リプレイ処理

6 噴射表示サブ

●噴射のパターン切り換え(一定時間ごとの割りこみで噴射炎をゆらがせる)

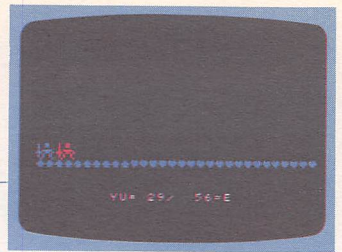
7 効果音サブ

●効果音の設定、発生(行4、5で設定したTに応じて効果音を発生させる)

〈いじわるファンクションコール/ファンダムライブラリー⑤のフォロー〉ファンダムライブラリー⑤の『BATTLE MAN』で、139ページに行1640の行番号(赤い字)が2つあるように見えますが、「1640 S=S−STRIG(0)−STRIG(1)〜と」続いている上側の番号が本来の行番号で、「1640ELSECLS〜」のほうはIF〜THENの飛び先の番号です。この1640は、行の一部としてふつうに打ちこんでください。

大魔竜ハデス

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY 松本岳美

遊び方は39ページにあります

```
1 SCREEN1,1,0:CLEAR512:COLOR15,0,0:DEFIN
TA-Z:WIDTH32:KEYOFF:K=1:L=30:H=L:F$="まち"
2 FORI=1TO40:VPOKE14335+I,ASC(MID$("LL@^
へRR! 08×ゃわ■C+2アOア1IIくヒオあ0,#BG<F■ヲJシた",I,
1)):NEXT:FORI=0TO3:FORJ=0TO31:F$=F$+CHR$
(128+I):NEXTJ,I:F$=F$+"しろ ":VPOKE8208,11
6:PUTSPRITE0,(15,95),7,0:PLAY"T200S10M8
3 S=STICK(0):K=K+(S=7)-(S=3):IFK=0THENPL
AY"O7C64":H=L:K=3:GOTO3ELSELOCATE10,18:P
RINTUSING"HP=### LV=###      ";H,L:LOCATE
2,14:PRINTMID$(F$,K,30):IFS<>3ANDS<>7THE
N3ELSEIFK<>130THENIFRND(1)*255>31THEN3
4 PLAY"O5C16":PUTSPRITE1,(34,95),9,(K-2)
/32:T=INT(K/32*64)+RND(1)*8:IFK=130THENT
=1000:PLAY"O3L8CDGEFDGEFFD16EDF"
5 S=STICK(0):IFS=1THENPLAY"O4C64":FORI=0
TO57:VPOKE6919,I:NEXT:T=T-(L-29)-RND(1)*
(L-29):IFT<1THEN7ELSEH=H-RND(1)*T/8:PLAY
"O3C64":FORI=0TO55:VPOKE6915,I:NEXT
6 LOCATE10,18:PRINTUSING"YOU=###/####=EN
EMY";H,T:IFH<1THENPLAY"O8C1":RUNELSE5
7 VPOKE6919,0:IFK=130THENFORI=0TO7:COLOR
I:PRINT"!CONGRATULATION!";:NEXT:GOTO7ELS
EIFL>K/32*48+30THEN3ELSEL=L+K/32+1:GOTO3
```

プログラマからひとこと

郵便料金の不足について

いやー、先日わたしの家のポストに速達が届いておりました。まさか採用されるとはうすうす勘づいておりましたが、ほんとうに採用されるとはうれしいかぎりであります。ところで、その速達にひそかにくっついてわが家にやってきた「郵便料金の不足についてのお知らせ」というハガキがありましたが、お心当たりはありませんでしょうか?

●BY　松本岳美

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタなのでこのままでは打ちこめません。KEY1，CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押せばF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

H……勇者のHP(体力)
I、J……ループ用
K……マップ上の勇者の位置(勇者の画面上の位置は一定だが、Kを利用して表示するマップの部分をずらしている)
L……勇者のレベル
S……スティック入力用
T……モンスターのHP(体力)
F$……マップデータ読みこみ用

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●変数設定

2 画面作成
●スプライトパターン定義●マップ作成●マップ表示用のキャラクタの色設定●スプライト表示(勇者を表示する)●PSG初期設定

3 移動モード
●スティック入力処理(マップ上の勇者の位置Kの設定)●まちに入ったかの判定処理(まちに入ったら、HPをレベルと同じまで回復させる)●HPとLVの表示●マップの表示(Kを利用してマップの表示部分をずらすことで、実質的に勇者を移動させる)●勇者の移動判定、敵出現の判定処理

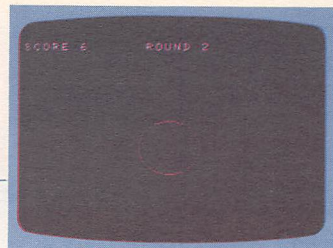
4 敵の出現
●効果音●スプライト表示(マップ上の位置に応じた敵のパターンを表示)●敵のHPを決める●城に入ったときの判定処理(ハデスのHPを設定し、効果音を鳴らす)

5 戦闘モード
●スティック入力●勇者の攻撃(効果音／攻撃した敵を点滅させる／敵のHPを減らす)●敵の攻撃(敵が生きていれば勇者の体力をへらす／勇者を点滅させる)

6 勝敗判定
●勇者のHPと敵のHPを表示する●勝敗判定処理(勇者が死んだら最初から始める)

7 勝ったとき
●敵のスプライトを消す●ゲームクリア判定処理(城に入っていればメッセージを表示する)●レベル判定処理(マップ上の勇者の位置に応じてレベルを上げる)

〈いじわるファンクションコール／サウンドフォーラム通信①〉おかげさまで好評のサウンドフォーラム。現在秘書と丁稚の2人でみなさんからの投稿を打ちこんでいるんですが、最近投稿数がうなぎのぼりでうれしい(?)悲鳴をあげております。ところで、投稿数の増加とともに増えているのがバグいりのプログラム。とくにはがきや手紙で投稿する場合には、書き終わったあとでもう一度それを見ながら打ちこみ確認をしてみてください。(続く)

へそ

MSX 2/2+ VRAM64K
BY おじさん

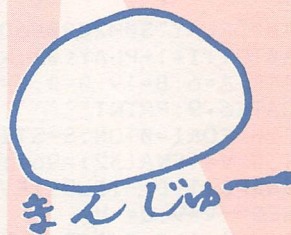
遊び方は40ページにあります

```
1 DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:SCREEN5,RND(-
TIME):SPRITE$(0)="♠":M=5:DIMX(30),Y(30)
2 COLOR15,1:IFC>90THENN=0:M=M-3*(M<29)
3 CLS:R=R+1:B=0:N=N+1:A=RND(1)*M:DRAW"BM
0,0":PRINT#1,"SCORE"SSPC(5)"ROUND"R:FORI
=0TOM-1:X(I)=RND(1)*16+120:Y(I)=RND(1)*1
6+100:NEXT:C=N*12+RND(1)*3:CIRCLE(X(A),Y
(A)),C:FORI=0TOM-1:PSET(X(I),Y(I)),12:NE
XT:PLAY"T255O5V15L32CDEFGFEFAGEFEDCEDC4"
4 B=(B-(STICK(0)<>0))MODM:X=X(B):Y=Y(B):
PUTSPRITE0,(X,Y-1),14:I=SIN(1):IFSTRIG(0
)THENCOPY(X-C,Y-C)-(X+C,Y+C)TO(0,0),1:FO
RZ=0TOCSTEPC/12:COPY(0,0)-(C*2,C*2),1TO(
X-C,Y-C):CIRCLE(X,Y),Z,13:NEXT:IFX=X(A)A
NDY=Y(A)THEN5ELSE6ELSE4
5 DRAW"C5BM16,50R100L50D112L66R132BM91,1
06L25BL25D56BM136,62E12R30G16D52NL26NR26
U26NR26L26BM136,162U94R52D94BM192,50R63G
14BL40E14BD16G24E12R39L20NU8D32NL27NR27D
51C15":PLAY"O6CDEFGBO7C2":FORI=0TO1:I=-S
TRIG(0):NEXT:S=S+C/2:GOTO2
6 COLOR6:PLAY"O3CO2BAGFEDC2":DRAW"BM32,1
50":PRINT#1,"G   A   M   E     O   V   E   R"SP
C(50)S:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

部活中に思いついた

うれしいなあ、ひさしぶりに採用されて。今回の手紙はファンダムのまねをして書いたんですけどね、そしたら採用されましたね。これからもそうしようかな。今回のゲームは部活中に思いついたゲームでして、わりとむずかしいと思います。

●BY　おじさん

変数の意味

スプライト座標

X、Y……へそを選ぶドットカーソルの座標⇒Y座標は－１して表示

グラフィック座標

X(n)、Y(n)……へそ、およびにせのへそを表示する点の座標

その他の変数

A……へそを設定する添字
B……スティック入力用
C……円の半径
I……ループ用／時間待ち用
M……にせのへその数
N……円の半径の大きさ設定用
R……ラウンド数
S……スコア
Z……ループ用(広がっていく円の半径)

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●乱数初期化●スプライトパターン定義(ドットカーソルのパターン)●配列変数定義

2 ラウンド開始

●色設定●半径が90を超えたら半径設定用変数をもとにもどしにせのへその数を増やす

3 画面設定

●画面消去●ラウンドごとの変数設定●へそを示す添字用変数の設定●スコア等表示●へそ候補の座標設定●半径設定●へそに選ばれた点を中心に円を描く●へそおよびにせのへその表示●効果音

4 へその選択

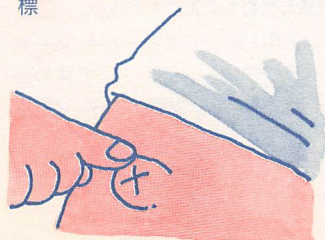
●スティック入力処理●ドットカーソル座標設定●ドットカーソル表示●時間待ち(無意味なＳＩＮ関数の計算をすることでタイミングを遅らせている)●トリガー入力処理(コピー命令により選択したへその円を描くときに表示されているのが消されるのを防ぐ／選択したへその円を描いていく／へそか否かの判定処理)●行４へ飛ぶ

5 正解

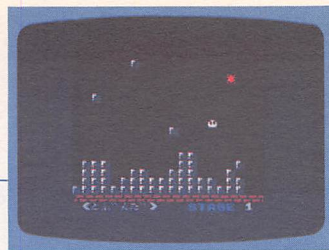
●メッセージ表示(「正解」という文字をDRAW文で描く)●効果音●クリアしたときのトリガー入力待ち●スコア計算●行２へ飛ぶ

6 ゲームオーバー

●色設定●効果音●メッセージ表示およびスコア表示●リプレイ処理

〈いじわるファンクションコール／サウンドフォーラム通信②〉それからサウンドフォーラムに限りませんが、文字がえんぴつ書きのハガキは表面がこすられたりぬれたりして文字が消えたりかすれたりしやすいものです。できるだけ耐水性のペンでしっかり書いてほしいと思います。せっかくの名作がうもれてしまわないように、御協力をお願いします。(以上、担当はてじなしでした)

とぶんだ!!

MSX MSX2/2+ RAM16K
BY TEIJIRO

遊び方は40ページにあります

```
10 SCREEN1,0,0:CLEAR1000,&HD000:WIDTH20:
KEYOFF:COLOR15,4,4:DEFINTA-Z
20 FORI=256TO751:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV¥
2ORV¥4:NEXT:PRINTSPC(202)"TEIJIRO PRESEN
TS"
30 DEFUSR=&HD000:DEFFNA(P)=VPEEK(6144+A+
B*32+P):ONSPRITEGOSUB220
40 A$="21DF1A0E170620E5CD4A00FE682018112
00019CD4A00FE60200D3E68CD4D00B7ED523E60C
D4D00E12B10DC0D79FE0020D4C9"
50 FORI=0TO49:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$
(A$,I*2+1,2)):NEXT
60 FORI=0TO5:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA*8
+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:M=
0:GOTO190
70 M=0
80 VDP(1)=VDP(1)XOR1:Q=6182:R=104
90 PUTSPRITE0,(0,209):A$=STRING$(190,96)
:CLS:PRINT:PRINTA$A$STRING$(20,112)" <とふ
゛んた゛>   STAGE"M+1:LOCATE6,9:PRINT" START
! "
100 PLAY"S0M2000L605BCFGBABM500L64":FORI
=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT
110 A=6:B=19:G=0:E=6:N=9:Y=9:SPRITEON:LO
CATE6,9:PRINT"````````"
120 FORI=0TON:S=STICK(0):C=(S=7)-(S=3)
130 V=(FNA(32)=96):IFSTRIG(0)THENIFG<6TH
ENG=G+1:D=-1ELSEIFVTHEND=1ELSED=-1:G=1EL
SEG=-V*9:D=-V
140 A=A+C:B=B+D
150 V=FNA(0):IFV=104THENA=A-C:W=6144+A+B
*32+C:IFFNA(C*2)=96THENVPOKEW+C,104:VPOK
EW,96ELSEVPOKEW,96ELSEIFV=32THENA=A-C:B=
B-(D=-1):G=9
160 PUTSPRITE0,(A*8,B*8),10,-(D=-1):U=US
R(0):VPOKE6336+E,96:Z=(Z+1)MOD3:F=INT(RN
D(1)*2)*2-1:E=E-F*(E+F>5ANDE+F<26):PUTSP
RITE1,(E*8,45+Z),9,2:VPOKE6336+E,97
170 IFFNA(-32)<>104ANDFNA(0)<>104THENNEX
T:ONM+1GOSUB240,250,260,280,290,300,320:
GOTO120
180 PLAY"M2000L403BG8E8FAC":LOCATE4,9:PR
INT" GAME  OVER ":FORI=0TO5000:NEXT
190 PUTSPRITE1,(0,209):CLS:LOCATE4,6:PRI
NT"< と ふ゛ん た゛ >"SPC(229)"・ START"SPC(33)
"・ CONTINUE":VDP(1)=VDP(1)XOR1:IFM>0THEN
A=1ELSEA=0
200 PLAY"S0M200006C":FORI=-7TO7:PUTSPRIT
E0,(120,70+I^2),10,-(ABS(I)<7):VPOKE6729
+A*64,32:A=(A-(STICK(0)>0))MOD2:VPOKE672
9+A*64,62:FORJ=0TO40
210 IFSTRIG(0)THENONA+1GOTO70,80ELSENEXT
J,I:GOTO200
220 SPRITEOFF:PUTSPRITE1,(0,209):PLAY"M2
000L8F4GEGAFA4":LOCATE5,9:PRINT" CLEAR !
! ":FORI=0TO5000:NEXT:IFM<6THENM=M+1:RET
URN90
230 J=5000:LOCATE1,9:PRINT"ALL STAGE CLE
AR !!":FORI=0TOJ:NEXT:PLAY"BGECBRG4A4BB"
:LOCATE5,13:PRINT" THE  END ":FORI=0TOJ*
2:NEXT:RETURN190
240 N=3:PLAY"O6AB":VPOKEQ+INT(RND(1)*20)
,R:RETURN
250 N=4:PLAY"O3CC":P=Q+RND(1)*18:FORI=0T
O2:VPOKEP+I,R:NEXT:RETURN
260 N=0:IFY>2THENPLAY"O3G":Y=0:P=Q+RND(1
)*20ELSEVPOKEP,R:Y=Y+1
270 RETURN
280 N=5:PLAY"O7CBB":P=Q+RND(1)*16:FORI=0
TO4:VPOKEP+I+(IMOD2)*32,R:NEXT:RETURN
290 N=2:PLAY"O6AB":FORI=0TO1:VPOKEQ+INT(
RND(1)*20),R:NEXT:RETURN
300 N=0:IFY>4THENPLAY"O3G":Y=0:P=Q+RND(1
)*20ELSEVPOKEP,R:Y=Y+1
310 RETURN
320 N=0:IFY>4THENPLAY"O7BB":Y=0:P=Q+RND(
1)*12+4:X=INT(RND(1)*2)*2-1ELSEVPOKEP,R:
Y=Y+1:P=P+X
330 RETURN
340 DATA 1025,7474747411CF6100,104,0F0F3
F3FFF3FFFFF,112,00DFDFDF00FBFBFB
350 DATA 1792,3C7EFFDBDBDB7E00,1793,3C5A
DBDBFFFF7E00,1794,9238FE7C7CFE3892
360 ' < とふ゛んた゛ > PRESENTED BY TEIJIRO
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。リストを打ちこみおわったらプログラム確認用データで十分チェックしたのち、いったんテープかディスクにセーブしてからRUNしてください。とくに行40でA$に入る文字列がマシン語データなので注意して打ちこんでください。

変数の意味

スプライト座標

A、B……主人公の座標⇨×8して表示
C、D……主人公の移動方向
E……敵X座標⇨×8して表示
F……敵の横移動方向
Z……敵Y座標⇨+45して表示

テキスト座標

P……缶の連続発生用(VRAMアドレス)
Q……缶発生行先頭VRAMアドレス(6182)
W……主人公の位置に対応するパターン名称テーブルアドレス

その他の変数

A$……プレイフィールドクリア用(プレイフィールドはキャラクタコード96の文字で埋められる)/マシン語データ、VRAMデータ読みこみ用
G……ジャンプコントロール用
I、J……ループ用
M……ステージ番号−1

当選者発表
●7月号FFBプレゼント当選者① ①CD版「交響曲SORCERIAN」=〈北海道〉三瀬哲夫〈三重県〉中川哲男〈大阪府〉植木信明/②「スキーム」CD版=〈東京都〉跡部靖夫〈岐阜県〉高原薫/テープ版=〈大阪府〉尾崎隆二/③「くにおくんサウンド・コレクション〜ダウンタウン熱血物語〜他」=〈北海道〉中田晃央〈奈良県〉丸山誠〈福岡県〉小松慶隆

N……缶の発生頻度(値が小さいほど多く発生)
R……缶になる文字のキャラクタコード(104)
S……スティック入力用
U……ユーザー関数呼び出し用
V……移動先判定用(0＝主人公の下になにかある、−1＝なにもない)
X……缶の斜め方向連続発生用
Y……缶の縦方向連続発生用

プログラム解説

10　初期設定
20　太文字化／メッセージ表示
30　初期設定／スプライト衝突時の割りこみ先指定
40〜50　マシン語書きこみ
60　キャラクタの色、缶・床・主人公・敵のパターン定義
70〜210　メインルーチン
　70　ステージ番号初期化
　80　スプライト非拡大モードの設定／変数設定
　90〜100　ゲーム画面表示／スタートミュージック
　110　変数初期化／スプライト割りこみ許可／メッセージ消去
　120〜140　スティック入力／トリガー入力／主人公の縦移動方向、移動先仮決定
　150　缶を押すまたは消す／移動限界判定
　160　主人公移動／缶の落下(USR関数)／敵の移動
　170〜180　ゲームオーバー判定／缶発生サブ呼び出し／ゲームオーバー処理
　190〜210　スタート、コンティニュー選択／スプライト拡大モードの設定／スティック入力／カーソル移動／トリガー判定
220　スプライト衝突割りこみサブ(敵消去／効果音／メッセージ表示／全ステージクリア判定／ミュージック／リプレイ)
240〜330　ステージ1〜7の缶発生サブ
340　キャラクタの色、パターンデータ(行60で読みこみ)
350　スプライトパターンジェネレータテーブルのデータ(行60で読みこみ)
360　REM文

マシン語解説

&HD000〜&HD00E
缶を探す
&HD00F〜&HD019
下になにもないかチェック
&HD01A〜&HD026
缶の落下
&HD027〜&HD031
全エリア調べたか判定

プログラマからひとこと　やさしいメロディ聞こえますか

おひさしぶりのTEIJIROです。やさしいメロディ聞こえますか。すぺしゃるTEIJIROさんでした。
●BY TEIJIRO

プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

10> 71	20>210	30>111	40>211
50>224	60> 42	70>146	80> 53
90> 36	100> 48	110>204	120>209
130>183	140>105	150>210	160> 1
170>225	180> 26	190>139	200>211
210> 34	220>205	230>117	240>129
250> 72	260>212	270>198	280> 58
290> 33	300>218	310>198	320>173
330>198	340> 4	350>145	360>146

BUBBLE バブル

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY KUNIHIKO. M

遊び方は41ページにあります

```
10 CLEAR200:SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDT
H32:DEFINTA-Y:KEYOFF:DIMR(12,11):LOCATE9
,9:PRINT"WAIT A MINUTE"
20 GA=ASC("0"):GB=ASC("Z"):FORI=GA*8TOGB
*8+7:GC[illegible]EK(I):GC=GCORGC¥2:VPOKEI,GC¥V
AL(MID$("[illegible]442211",IMOD8+1,1)):NEXT
30 FORJ=0TO20:READA$:FORI=1TO8:B$=MID$(A
$,I*2-1,2):VPOKE1391+I+J*16,VAL("&H"+B$)
:NEXT:NEXT
40 FORI=0TO2:S$="":FORJ=0TO3:READA$:FORK
=1TO8:D$=MID$(A$,K*2-1,2):S$=S$+CHR$(VAL
("&H"+D$)):NEXTK,J:SPRITE$(I)=S$:NEXT:FO
RI=0TO1:VPOKE8198+I,&H51:NEXT
50 VPOKE8213,&H41:VPOKE8214,&H6A:VPOKE82
15,&HE1:VPOKE8216,&HF4:VPOKE8217,&H1F:VP
OKE8218,&HF1
60 P1$="S1M4000T12008L9C4":P2$="S1M2000T
15004R8G16G16G8G16G16G8G8G8R8R805G8G":P3
$="S1M5000T15505L8E4FEDCFEDCFEDCCAR8AGGF
FEEDDC4CC2":P4$="S8M4000T25506L64C":P5$=
"S8M4000T25504L64C"
70 CLS:LOCATE9,4:PRINT"TROUBLESOME":LOCA
TE11,6:PRINT"W A L L":LOCATE4,22:PRINT"1
989 <C> BY KUNIHIKO.M":LOCATE25,17:PRINT
"ｸｺ";SPC(30);"ｼｾ":FORI=0TO184STEP4:SI=10
0-40*SIN(I*3/50):PUTSPRITE0,(I,SI),15,0:
NEXT:PU=0:GOSUB340:RESTORE490
80 PUTSPRITE1,(I,SI),15,1:PLAYP1$:FORI=0
TO6:LOCATE1,I+9:READA$:FORJ=1TO8:B=VAL("
&H"+MID$(A$,J,1)):FORK=3TO0STEP-1:PRINTC
HR$(174+((BAND2^K)=0)*142);:NEXTK,J,I:GO
SUB350:PU=1:GOSUB340:PLAYP2$:LOCATE8,18:
PRINT"HIT <SPC> KEY":GOSUB370
90 GOSUB360:ST=1:LE=5:CLS
100 CLS:READAD$:LOCATE11,5:PRINT"ADVICE"
:LOCATE4,9:PRINTAD$:FORI=0TO3000:NEXT:GO
SUB360:CLS
110 FORI=2TO19:LOCATE4,I:PRINTSTRING$(18
,174):NEXT
```

次ページへ続く
当選者発表 ●7月号FFBプレゼント当選者② ④『MSXプログラムコレクション・ファンダムライブラリー⑤』の本とディスクのセット＝〈秋田県〉関友明〈群馬県〉多田真由己〈埼玉県〉佐藤伸夫〈東京都〉斉藤和宏〈広島県〉足利幸治

```
120 FORI=1TO11:READM$:FORJ=1TO6:B$=MID$(
M$,J,1):B$=RIGHT$("00000"+BIN$(ASC(B$)-6
5),6):R(J*2-1,I)=VAL("&B"+MID$(B$,1,3)):
R(J*2,I)=VAL("&B"+MID$(B$,4,3)):NEXTJ,I
130 FORI=1TO11:FORJ=1TO11:IFR(J,I)<>0THE
NP=J*2:Q=I*2-2:M=R(J,I)*8:GOSUB390:NEXT:
NEXTELSENEXT:NEXT
140 LOCATE6,22:PRINT"BUBBLE BY K.M"
150 LOCATE25,3:PRINT"STAGE":LOCATE25,6:P
RINT"LEFT":LOCATE25,9:PRINT"MISS":LOCATE
25,12:PRINT"UP":LOCATE25,15:PRINT"DOWN"
160 X=2:Y=2:D=0:U=0:M=0:XA=160:YA=144:GO
SUB290:PLAYP3$:GOSUB370:ONSTRIGGOSUB220:
STRIG(0)ON:ONSPRITEGOSUB250:SPRITEON
170 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16-17),15,0:XX=X:
YY=Y:S=STICK(0):IFY>=0ANDY<11THENX=X+(S=
7)-(S=3):Y=Y+(S=1)-(S=5)ELSEGOSUB250
180 PUTSPRITE2,(XA,YA),15,2:IFXA<40ANDYA
<24THENXA=160:YA=143ELSEIFXA<40THENXA=16
0:YA=YA-16ELSEXA=XA-16
190 IFM>4THENGOSUB250
200 ONR(X,Y)GOSUB240,250,260,320,330
210 FORI=0TO99:NEXT:GOTO170
220 IFU>DTHENU1=U-DELSEIFU<DTHEND1=D-U
230 Y1=Y-U1:Y2=Y+D1:IFU>DANDY1>0ANDU1>=0
THENY=Y-U1:U=0:D=0:GOSUB290:RETURN200ELS
EIFU<DANDY2<=11ANDD1<=11THENY=Y+D1:U=0:D
=0:GOSUB290:RETURN200ELSEM=M+1:BEEP:U=0:
D=0:GOSUB290:RETURN200
240 X=XX:Y=YY:BEEP:M=M+1:GOSUB290:RETURN
250 SPRITEOFF:LE=LE-1:GOSUB290:IFLE<>0TH
ENGOSUB270ELSEGOSUB280
260 GOSUB380:PU=0:GOSUB340:LOCATE7,9:PRI
NT" NICE CLEAR ":ST=ST+1:PLAY"T150S1M900
0O7LC64F2":GOSUB350:PLAY"S1M9000T150O6G8
EG8EG8E2":PU=0:GOSUB340:PU=2:GOSUB340::G
OSUB370:IFST=16THEN300ELSERETURN100
270 GOSUB380:PU=0:GOSUB340:PLAYP1$:PUTSP
RITE1,(X*16,Y*16),15,1:PLAY"S8M1000T255O
4L4CDE":PU=1:GOSUB350:GOSUB340:PU=2:GOSU
B340:GOSUB350:GOSUB370:RETURN160
280 GOSUB380:PU=0:GOSUB340::PLAYP1$:PUTS
PRITE1,(X*16,Y*16),15,1:LOCATE9,9:PRINT"
GAME OVER":LOCATE7,9:PRINT" HIT<SPC>KEY
":PLAY"S4M999T255O3L4CDEEDCFEDC":PU=1:GO
SUB350:GOSUB340:PU=2:GOSUB340:GOSUB370:G
OSUB360:RETURN70
290 LOCATE26,4:PRINTUSING"####";ST:LOCAT
E26,7:PRINTUSING"####";LE:LOCATE26,10:PR
INTUSING"####";M:LOCATE26,13:PRINTUSING"
####";U:LOCATE26,16:PRINTUSING"####";D:R
ETURN
300 CLS:LOCATE8,19:PRINT"CONGRATULATIONS
♥":LOCATE8,5:PRINT"しゃほ゛んた゛ま の いのち は":LOC
ATE8,7:PRINT"とても みし゛かい しかしきみの":LOCATE8,9
:PRINT"おかけ゛て゛ ほ゛くは こんなに":LOCATE8,11:PRIN
T"なか゛く いきる ことか゛て゛き":LOCATE8,13:PRINT"うれし
い と゛うも ありか゛とう"
310 PLAY"T255S8M20000DEDEDER4EDEDEDR4CDE
CDER4EDCEDC2":GOSUB370:GOSUB360:GOTO70
320 PLAYP4$:U=U+1:Y=Y-1:GOSUB290:RETURN
330 PLAYP5$:D=D+1:Y=Y+1:GOSUB290:RETURN
340 PUTSPRITEPU,(0,209):RETURN
350 FORI=1TO2000:NEXT:RETURN
360 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN
370 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN
380 STRIG(0)OFF:RETURN
390 LOCATEP,Q:PRINTCHR$(168+M);CHR$(170+
M):LOCATEP,Q+1:PRINTCHR$(172+M);CHR$(174
+M):RETURN
400 DATA DFDFDF00FBFBFB00
410 DATA 80408040B040F4D0,0101010101010101
01,B0E8E0FCE6DCFEFF,010101C101A115
420 DATA FF7F2A9F5F3F9F5F,FEFDAAFDFAFDFA
FD,3F9F5F3F9F244992,FAFDFAFDFA952249
430 DATA FFC0A09088848281,FF03050911214181
81,818284889 0A0C0FF,8141211109 0503FF
440 DATA FF80BFA0A0A4A4A4,FF01FD0505252525
25,A4A4A3A0A0BF80FF,2525C50505FD01FF
450 DATA FF80BFA0A0A7A4A4,FF01FD0505854525
25,A4A4A7A0A0BF80FF,2545850505FD01FF
460 DATA 0718306244888090,9080804060301807
07,E0180C0602010101,0111112206 0C18E0
470 DATA 8100210009 0004A8,0200090021008100
00,020008002000802A,8000200008000200
480 DATA 00000000000034FF,3400000000000000
00,000000000000172EFC,2E17000000000000
490 DATA E4B9C878,94A52840,94A52840,E4B9
C878,94A52840,94A52840,E339CF78
500  DATA 1めん Dを8つ とってみき゛うえへいけ!,JJJJJJ,I
JNIAJ,IRAQKJ,NRaIBJ,IbCBCJ,KSaABJ,JJCjCJ
,ICaABJ,JCCaKJ,IAAjTJ,JJJRJJ
510  DATA 2めん やのうこ゛きを よそくすれは゛よい,JJJJJJ,I
AAAAR,JJJJEJ,QAAAAR,IJJJRJ,IAAAAR,KJJJIJ
,QAAAAJ,NJJJKJ,IAAADJ,KJJJJJ
520  DATA 3めん はし゛めの ところか゛あふ゛ない!,J[KKKJ,I
QAQAR,NIIIIJ,NIIIIJ,NIIIIJ,NIIIIJ,NIIIIJ
,NIIIIJ,NIIIIJ,QAQAUJ,JKKKJJ
530  DATA 4めん ます゛ かんか゛えてから うこ゛け!,JJRJJJ,
IAaFTJ,IASQCJ,ICACAJ,IQAAQJ,NQAAVJ,IQAAQ
J,ICACBJ,IASQIJ,IaABMJ,JJJJJJ
540  DATA 5めん かんたん て゛も あまくみないて゛,JJJJKJ,I
AAAAR,IQAAQJ,ICACAJ,IAUQAJ,IAdiAJ,IAVQAJ
,ICACAJ,IQAAQJ,JAAAAR,JJJJKJ
550  DATA 6めん やに あたらなけれは゛ かんたんさ,JJJJJJ,I
KJAAJ,ICACIJ,JCBCAJ,ICACBJ,IKIKAJ,ICACIJ
,JCBCAJ,JCACBJ,JABKDJ,JJJJRJ
560  DATA 7めん うーん かおた゛ いままて゛の ふくしゅう,JJJJ
JJ,IACAAJ,IJMJIJ,IQAAQJ,NRABVJ,IQBAQJ,II
baIJ,IBABAJ,IAJIAJ,MCACDJ,JJJJJJ
570  DATA 8めん た゛よーん D のとこて゛...<2>,JJJJKJ
,IAAAEJ,ISSSQJ,IQAAQJ,IQAAQJ,ICSSAJ,IiAA
QJ,IiAAQJ,ISSSQJ,NADAFJ,KJJJKJ
580  DATA 9めん ななめた゛よー やに あたらないて゛ね!,JJJJJ
J,NCiQCJ,IQCAQJ,KAQCAJ,ICAQCJ,MQCiQJ,KAQ
CiJ,ICAQCJ,MQCAQJ,KEQcDJ,JJJJJJ
590  DATA 10めん くるくるてん UPを9かいとるのさ!,JZJJJJ
,IQAAAJ,IQSSQJ,IQQAQJ,IQQQQJ,IQUQQJ,IQSQ
QJ,IQAAQJ,ISSSQJ,IAAAAJ,JJJJJJ
600  DATA 11めん みやさ゛わ りえのめん た゛せ゛ー,JJJJJJ,
IAAALJ,SQAABJ,QCAABJ,QCEASJ,SQACAR,SACCS
R,QQCCAJ,QCCASR,IAAAAJ,JJJJJJ
610  DATA 12めん ここからむす゛いDを3つとって...,JJJJJJ
,IAAFAJ,KSQSAJ,ICAFAJ,IQAFAJ,ICAVCJ,IAQV
CJ,IAAVCJ,IAASCJ,IAATKJ,JJJKJJ
620  DATA 13めん ここて゛ おわりし゛ゃないょー,JKKJLJ,NE
EAEJ,NBAJMJ,NJAAMJ,NBAAMJ,NBAJMJ,NBAAMJ,
NBAAMJ,NJIJMJ,NAAAEJ,KJJJJJ
630  DATA 14めん あ と゛ は゛ い す  な し,JJJJJJ,I
AAAAJ,KSSSQJ,LQAEVJ,KBBEQJ,KAAUVJ,KIIUQJ
,KAAUVJ,KBBUSJ,IAAUAJ,JJJJKJ
640  DATA FINAL STAGE もうすこし か゛んは゛れ !,JJR
RRJ,IVffaJ,NfffaJ,NfffcJ,NfffcJ,NfffaJ,N
fffaJ,NfffcJ,NfffcJ,NfffdJ,KKKKKJ
```


当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者① 「スーパー大戦略」=〈青森県〉角好弘〈鳥取県〉平岡新一朗〈徳島県〉蓬来英次／「時空の花嫁」=〈神奈川県〉江川和隆〈静岡県〉高崎和広〈長野県〉横山順一／「アンデッドライン」=〈千葉県〉松生裕史〈福島県〉小野真〈広島県〉小笠原耕生／「ミッド・ガルツ」=〈愛知県〉杉浦透〈大阪府〉伊礼門弘朗〈徳島県〉森次裕司／「カオスエンジェルス」=〈北海道〉飯田康弘〈千葉県〉渋谷義久〈福岡県〉大西啓隆

変数の意味

スプライト座標

X、Y……バブルスの座標⇨×16、×16−17して表示
XA、YA……矢の座標
SI……タイトル時のバブルスのY座標
I……タイトル時のバブルスのX座標／汎用／ループ用

テキスト座標

P、Q……ブロックの座標

その他の変数

A$……キャラクタパターンデータ、スプライトパターンデータおよびタイトル表示用データ読みこみ用
AD$……アドバイスデータ読みこみ用
B……タイトル表示用データの処理用
B$……キャラクタパターン定義用、タイトルパターン設定用
D……取ったダウンの数
D1……ダウン時のワープ処理用
D$……スプライトパターン定義用
GA……「0」のキャラクタコード(太文字処理用)
GB……「Z」のキャラクタコード(太文字処理用)
GC……太文字処理用
J、K……ループ用
LE……ライフ数
M……ブロック番号(1＝岩、2＝コンクリート、3＝シャボン液、4＝アップ、5＝ダウン)
M$……ステージデータ読みこみ用
P1$……バブルスの割れるときの効果音
P2$……タイトル表示時の効果音
P3$……スタート時の効果音
P4$……アップを取った時の効果音
P5$……ダウンを取った時の効果音
PU……消去するスプライト番号
R(n)……ステージデータ
S……スティック入力用
ST……ステージ数
S$……スプライトパターンデータ定義用データの処理用
U……取ったアップの数
U1……アップ時のワープ処理用
XX、YY……バブルスの座標保存用
Y1……アップ時のワープのミス判定用
Y2……ダウン時のワープのミス判定用

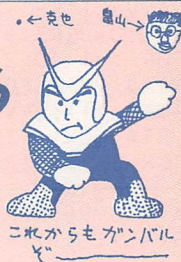
プログラム解説

10　初期設定
20　太文字処理
30　キャラクタパターン定義
40　スプライトパターン定義
50　キャラクタ色設定
60　効果音設定
70〜80　タイトルデモ
90　スペースキー入力待ち／変数設定
100　アドバイスメッセージ表示
110　バックのブロック表示
120　ステージデータ読みこみ、変換、設定
130〜150　ステージ表示
160　変数初期設定
170　バブルス表示、移動処理(スティック入力)
180　矢表示／矢座標処理
190　ミス判定
200　移動先のブロック判定
210　タイミング処理
220〜230　ワープ処理
240　岩との衝突処理
250　コンクリートとの衝突処理サブ
260　ステージクリアサブ
270　バブルス破裂サブ
280　ゲームオーバーサブ
290　ステージ数などの表示サブ
300　オールクリア処理
310　リプレイサブ
320　アップを取った処理サブ
330　ダウンを取った処理サブ
340　スプライト消去サブ
350　時間待ち処理サブ
360　トリガー入力待ちサブ
370　効果音終了待ちサブ
380　トリガー割りこみ禁止サブ
390　ブロック表示サブ
400〜450　キャラクタパターンデータ(行30で読みこみ)
460〜480　スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
490　タイトルデータ(行80で読みこみ)
500〜640　アドバイスデータ(行100で読みこみ)、ステージデータ(行120で読みこみ)

プログラマからひとこと

もし来なかったら

初投稿で初採用！ といいたいけれど、じつは4本目。もし採用通知が来なかったらもうパソコンを片づけようと思っていたので、とても感激しています。

●BY KUNIHIKO.M

プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

10> 3	20>235	30> 81	40>167
50> 55	60> 94	70>154	80> 67
90>146	100>132	110> 19	120>173
130>142	140>179	150>150	160> 78
170>151	180>117	190>240	200> 21
210>139	220> 15	230>104	240> 33
250>239	260>113	270>166	280>250
290>241	300>145	310>236	320>206
330>144	340>168	350>128	360>229
370> 48	380>231	390> 53	400> 34
410>194	420>176	430>183	440> 16
450> 31	460>191	470> 30	480>159
490>147	500> 78	510> 37	520> 29
530>236	540>109	550>143	560> 54
570> 66	580>186	590> 76	600> 16
610> 75	620> 26	630>168	640> 45

オリジナルステージを作る改造法

行500〜640のステージデータはそれぞれ、アドバイスデータのあとに、1段目〜11段目のブロックのデータが並ぶ。このデータは次のような手順で作られているので、これを参考にオリジナル面を作ってみよう。
①1段ぶん(11個)のブロックを0から5までのブロック番号に置き換えて(ブロックを置かないときは0、そのほかは変数Mの説明とおなじ)11桁の数字を作る。②これに0をくっつけて12桁にする。③頭から2桁ずつを1組として、6組のデータにわける。④1組ごとに次のような計算をおこなう。「〈上の桁〉×6＋〈下の桁〉＋65」。⑤この数値をキャラクタコードに持つ文字を求める。たとえば、2桁のデータが「42」だった場合、4×6＋2＋65＝91。文字にすると「]」になる。⑥こうして1段ぶんのデータとして6個の文字列を作る。
この6個の文字列を11組作れば1ステージぶんのデータになる。これをてきとうなステージのデータと置き換えれば、自分の作ったオリジナルステージを楽しむことができることになるわけだ。

まものクエストII

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY TTPM.CO SOFT WORKS 遊び方は42ページにあります

リストA

```
10 CLEAR500,&HD87E:DEFINTA-Z:POKE &HF3C4
,9:POKE &HF3C0,8:SCREEN1,2,0:COLOR15,0,0
:DEFUSR2=342:KEYOFF:WIDTH17:DIM U(27)
20 FOR I=0 TO 27:U(I)=ASC(MID$("ｱｱｱｱ````
hjikｸﾐｹﾑxyﾈﾉpqﾀﾁｩｩｩｩ",I+1,1)):NEXT
30 LOCATE 1,6:PRINT"MAMONO QUEST II"SPC(
18);STRING$(23,177)"````ｸﾐｱｱｱｱｱｱｱｱ````h
j`ｸﾐｱｱｱｱｱ`ｱｱｱｱ`ik`ｩｸﾐｱｱｱｱｱｱｱｱｱ```ｩｩｸﾐ"S
TRING$(21,177);SPC(19)"ｌTPM.CO 1989";
40 FOR I=0 TO 15:READ A$,B$,C$:A=VAL("&H
"+C$):FOR J=0 TO 7:U=VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2)):VPOKE A*8+J,U:VPOKE A*8+J+64,U:N
EXT:VPOKE 2048+A¥8,VAL("&H"+B$):NEXT:VPO
KE 2063,244:VPOKE 2073,36:VPOKE 2070,84
50 FOR I=384 TO 719:V=VPEEK(I):VPOKE I,V
 OR V/(1-(I MOD 8>3)):NEXT
60 '——— SPRITE READ
70 A=&H3840:FOR I=1 TO 54:READ A$:FOR J=
0 TO 31:VPOKE A,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2
)):A=A+1:NEXTJ,I
80 '———— MACHINE READ
90 A=&HD880:DEFUSR=A:DEFUSR3=A+276:DEFUS
R1=A+62:FOR I=1 TO 11:READA$:FOR J=0 TO
31:POKE A,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):A=A
+1:NEXTJ,I
100 FOR I=1 TO 17:READ A$:FOR J=0 TO 13:
POKE A,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):A=A+1:
NEXTJ,I:U=USR3(0)
110 FOR I=1 TO 23:U=12-(I=23)*12
120 READ V,A$:FOR J=1 TO LEN(A$):S=VAL(M
ID$(A$,J,1)):V=V-(S-2)*(S<5)-(S=6)*224:G
OSUB 210:NEXTJ,I
130 FOR I=1TO9:READ V,U:GOSUB210:NEXT
140 '———— BGM
150 A=&HD994:READ A$:FOR I=1 TO 48:U=ASC
(MID$(A$,I,1))+43:FOR J=0 TO 3:POKE A,U:
POKE A+1,136:A=A+2:NEXTJ,I
160 FOR I=1 TO 29:READ A$:FOR J=1 TO LEN
(A$):B$=MID$(A$,J,1):C$=MID$(A$,J+1,1):V
=(B$>"a"):S=-VAL(C$)*(V=0):J=J-(S>0 OR V
)
170 FOR K=1TO S:POKE A,35*(-VAL(C$)*V-(V
=0)*3)+ASC(B$)-62+32*V:A=A+1:NEXTK,J,I
180 POKE-9652,107:POKE-9588,110
190 FOR I=2560 TO 4352:VPOKE I,0:NEXT
200 LOCATE0,15:PRINT"    NOW LOADING":RUN
"MQ2-B"
210 A=V+&H1B00:VPOKE A,U(U):VPOKE A+1,U(
U+1):VPOKE A+112,U(U+2):VPOKE A+113,U(U+
3):RETURN
220 '———— CHR
230 DATA 0040040010000220,BC,60
240 DATA 032457767E777E76,E0,68
250 DATA CB85CFFEDFDFFC78,E0,69
260 DATA CE2FE9E8FCEAD5EE,E0,6A
270 DATA D321F3BFF7F73F1E,E0,6B
280 DATA FE8282E6E6E6FE00,E0,6C
290 DATA 071F0F1F013F1F3F,F4,70
300 DATA 40F0F8F040F8FCF8,F4,71
310 DATA 0000005400000000,F0,A5
320 DATA 000C610807003483,5C,A9
330 DATA 0006270F0F5F1F3E,AC,B8
340 DATA 3F7E7F7E7D2A0540,AC,B9
350 DATA 01F1797F3F000000,94,C0
360 DATA 474F7EFCF8000000,94,C1
370 DATA 3052D8A858AC54AA,9C,D0
380 DATA 56AA55AB55AA5000,9C,D1
390 '———— SPRITE DATA
400 DATA 5FF0E0C0C3C6C7C3C18281B8B8E0FCF
D40000000E0A0E0E040A042A6060000DC,00000F
1C383030303C7C7E7F7F1F01000000E010181818
18181C1E00F0F8F800
410 DATA 000000000706070301000000E0E000
00000000E0A0E0E0C0000000000000000,00071F
38307070783E3B7DFE7FFF7FFF00E0F018080808
081830E8DC3CBCDCFE
420 DATA 1C3870F0E1E7EDCDC70C63610F001E1
F000000801 0E0A0B8FE617F65E53E003C,000F03
0F0700000007EF1F1F000F0100046CFCF8FF1E04
00C0BE80BA3EC0FC00
430 DATA 071F0F1F05311F3F00000000000000
040F0F8F040F8FCF800000000000000000,000000
00000000005E57D7F3F0000000000000000000000
00434F7EFCF8000000
440 DATA 1C3870F0E0E0E0C0C70C63610F001E1
F000000000000000E0FE617F65E53E003C,000000
000000000007EF1F1F000F010000000000000000
00C0BE80BA3EC0FC00
450 DATA 404060C0633666F7036462010F001C1
E000000030B8B8F8F03E223EE222365C,03070F
07060C0C04001F1F0F0F0F030068F6FCFCCE0706
0500E0FCFCFEFEF800
460 DATA 000740078A0AAF3770606007000000
0008000C0C0E0C0800060703C00000000,070F1F
1C38000000F0F0F070F1F1F3FC0F0F038281C14
14CA828080 80C0E0F8
470 DATA 00000000000000070D0F0702026277001
C040E171F1100E060E0CE4E4040E00074,00000F
132F3F181000183F7F1F0F1F00000088C0E4E404
040400F0F4F4E4F400
480 DATA 00030603030100000103C7C30000000
000E0A4E610F0E000E0E060C000000000,070C1E
1E1F3F7FFFFFFFFFFF7F1FBCF880000E0707E7E7
FEF8F8F0F0FCDE0E3C
490 DATA 0C38306161037 3F7F777670300006 00
30000000898DCFCFE76AEFEDC00000018,000000
0000000000888 8D8FCCF6707000000000000000
000000000000703000
500 DATA 001D373A7F603F60E7E7C00000003C7
C00C040E0E060C0202020000003C7C78,3F6200
00000000181818 3F7F7F7F0000F0780C00040E1F
95DFD5FFE0F0C00000
510 DATA 0304636000 0F0B0D0708040107010 10
0C020CC0C00E0A060C0204000C0000000,000000
0F6AE0E060707F3E3A1F1E3F1C000000E0AC0E0E
0C1CFCF8B8F0F0F870
```

```
520 DATA 00000000000F1B1DDFC8E0600000100
80000000000ECA666EE4C00000C1C1C1C,00000F
1D3F60000000000F1A0D0F0F060000E070F00000
000010F8F060E0E020
530 DATA 2F5858080303A505F430347030300 0
0E01A1500000C3CF0FD90C1E03080D000,000705
05C7E7390F070703070303010700E06060E3C79E
F0E0E0C0E0C0C080C0
540 DATA 0000000000000000000050705000000
000000000000000000000C0C040000000,000000
0000000000000000000000000000000000000000
000000000000000000
550 DATA 0000000000000000000050705000000
000000000000000000000C0C040000000,000000
0000000000000000000000000000000000000000
000000000000000000
560 DATA 0000050507070300606070000000000
00000A060E0E0C0003838383800000000,7F0F40
004000000B0D0E070607030307FEE00200020030
B87CF6E6E0E0C0E0F8
570 DATA 00000000000606001F1A1D1A1F03000
00000000000000010F0C080C4F8980000,040607
0D0F1F1F1F60EFEFCF0E1E3C7C40E0E070F0FEFF
EF0F3F7EB80070F87C
580 DATA 0000E7E5EE0F0F0703C0C0C0C000010
10000C0A2F7C702FA820707070202E2F5,0F3F08
0800C0E0703F1F0F3F3F0F0000F0FE0000000000
00C0F078D840C00000
590 DATA 000000367F5D6B7F3E0001391800707
9000000000606060C1C70E081010000C0,7EE766
C980000000407FFFFFFFFF0F000086131A0F2A3F
1D7E3A788080C7CE1E
600 DATA 000000103E2A3E1E00005EEEEE1E000
0000F070202070F070002020202000000,001F3F
6140404020 7FFF000000007F7F000080C0C0C0C0
F8FCFCF8E0E0F0F0FE
610 DATA 000003060F030300006060070000003
C0000C0E0E0E0C00000000CCC00101070,02170C
000000000F1F3F170F0F1E1C00A0F03810180000
E0F0F8DCC8E0F0F000
620 DATA 0000007F577F3E000000C0C00000007
000000000183C3C1C0000000000000000,7E7E7F
02000003FBF7EE7E3F7F7D7F030000000000C0C8
E4F2F9FD3F8080C0E0
630 DATA 0000070F0B0D0F0F405F5F4F400C1C3
C000080C04444C4C61EF4E4C004C0E470,2A0F38
10300040E0A3A0A0AFAFE34000A4CE6E0A000000
00000004C4C4040404
640 DATA A0EE0B0D0F0606030401023A0104000
00577D0B0F06060C0208040 5C80200000,0701E0
E0E0F0787C3F3F3F3F7F7FFFE0800707070F1E
3EFCFCFCFCFCFEFF1E
650 DATA 4040C46E6BCDCF676806616F000E0E0
F000040E0B070F0C03E697FD2713E0078,070F07
010000000097791E101F191100F0F8FC0C1C0C00
00C0B6802CAEC0F800
660 DATA 4060C060C161C707C3C101010F00303
C000000F0D0BCF880EE2C2E20E00C0C38,000217
0F071E0000ECFF7F1F0F0F0E0000A4F804000000
0000E0F8F0F0F07000
670 '——— MACHINE
680 DATA 2AF8F70610116618C5E5D50114007CF
E1B3804FE373808EB3EB1CD5600181011
690 DATA 14DED5CD5900E1D1D5011400CD5C00D
121200019EBE101700009C110CBC92AF8
700 DATA F73A92D9FE00202D2322F8F77E0600F
E233805D6230418F7874F7841FE022004
710 DATA 3E3E180BFE0320037818048780D6063
292D948180447AF18F60600E5214ED909
720 DATA 5E3E01CD93003E05CD9300235EAFCD9
3001C003E04CD9300E111C0FD193A93D9
730 DATA FE00200B7EFE69380AD669875F18091
E001805D6461E3E874F7B3293D9060021
740 DATA 4ED9095E3E03CD9300235E3DCD9300C
90293024B022C01EC01B9018701490126
750 DATA 010600E900DB00C200B800AE00A4009
B0091008A0082007B0074006D00670061
760 DATA 005C0057005200490041003600000 13
7015C000021E0D911001B0621C50607C5
770 DATA 4E0608CB213E6038023EB1EBCDD4D92
3CDD4D9D5E5116F0019CDD4D923CDD4D9
780 DATA D1E11310DEC12310D6E521700019EBE
1C110C9C9F5CD4D00F1C9000000000000
790 '——— MAP
800 DATA 000000000000000000E000000000
810 DATA 0009F000038000000078006FE000
820 DATA 002000F3FFFF000F00003FFFFF80
830 DATA 1C003FFFFFFDC01800FE0E1FF8C0
840 DATA 0007F8030FF0C0000FF00007F040
850 DATA 040FF00007F000101FF80803F800
860 DATA 183FFC1E01F840303FFE1F01F800
870 DATA 303FF33F01F800383FF03F83F020
880 DATA 183FF01FBFF0600839FE1F0F0040
890 DATA 003CFC0E000000101EFC00000000
900 DATA 040F7C000000400403F8000001C0
910 DATA 0E00F8100000FE00F00F400007E0
920 DATA 0701F0000003E00383E0000003C0
930 DATA 01EFC001F007C000000707FE4E00
940 DATA 00000FFFFC000000800383FF3000
950 DATA 0024000F80008000000000000000,0
960 DATA 482,24, 1128,2606, 2470,2640606
646, 4262,2, 4936,264646, 1384,200600600
0640066400640064666664646044646
970 DATA 2054,26606460046, 2504,26460446
4, 3620,20644444060004466660660606 0, 609
4,2006044644, 6556,2444604444
980 DATA 5894,26444060644, 6130,2, 6580,
2, 5028,266060460006 0, 3684,2
990 DATA 752,20060060,740,260060, 982,20
0004646, 2316,264666060000446, 2520,260
646006444444600000644440600, 2748,264600
,3834,24646
1000 DATA 4512,24,1204,8,2722,8,5472,8,3
384,8,3176,20,3400,20,3624,16,6584,16
1010 '——— BGM
1020 DATA IEDFIEDFIHEIDIEIAB@@AB@]ACBCCB
C]CA?@CA?@CA?@CA?@
1030 DATA FJOJ^JOJ_HLHDGJGCFIFDGJG@DFDF
1040 DATA J^JFJOJ^JOJ_HLHDGJGCFIFDGJG@D
1050 DATA FDFF]]f2FF]f2FF]f2F]D]d2D]f2F
1060 DATA F]f2FF]f2F]D]d2D]f2FF]f2FF]f2
1070 DATA F]D]d2D]d2d2d2D]d2d2d2d2d2d2D
1080 DATA ]4F]F]F]f2F@]@]@]@]F]F]F]f2F@
1090 DATA ]@]@]@]D]D]D]D]^]^]^]^]G]G]G]
1100 DATA G]j2j2j2j2j2j2j2Jw4]Z[[ZXVw4V
1110 DATA TQq2QTVw4VTQq2QTVw4Vw4Vw4VTv3
1120 DATA w4]Z[[ZXVw4VTQ]QTVw4VTQ]QOQp4
1130 DATA Op4Oo2OLJL]OQQLOQr4Qr4Q]QSQTT
1140 DATA w4VVTQOL5QOLJ3LMMLMLOQSX4w4QQ
1150 DATA TYVXT6OQSK4]KJKM4]MKMO4]OVOVV
1160 DATA TTSOMJK4]KJKMM3]MKMO9]OOPPRRT
1170 DATA T3]TVw2W4]WVTVV4t2TRT5OTVW4]W
1180 DATA VTV4]t2TRT9]TTVVWw2W4]WVw2W4]
1190 DATA WVWY4]YWYZ3y2Yw2WVW4]WVw2W4]W
```

次ページへ続く

```
1200 DATA VWY4]YWYWW2v2VTSOW4]WVw2W4]WV
1210 DATA WY4]YWYZ3y2Yw2WVW4]WVw2W4]WVW
1220 DATA Y4]YWYWW2v2VTSOS]ZVS]ZVSQOQs2
1230 DATA s2OSTLOTSQOQS4FGHIS]ZVS]ZVSQO
1240 DATA Qs2s2OSTLOTSQOQOOSVZZ]]o2o5R
1250 DATA ]o2o5R]o2o5RN]n2N]o2o5R]o2o5R
1260 DATA ]o2o5RN]n2N]o2o5R]o2o5R]o2o5R
1270 DATA V]v2V]v2v2VN]n2n2n2n2n2n2N]4
1280 DATA o2o5R5]]OROROq2QQo2o5RV5]VYVYX
1290 DATA V]u4w1v4u4u4u4w1v4u4u4w1v4u4u4
1300 DATA w1v4u4q4t0r5q4q4t0r1v1v2v2v2
1310 DATA v2v2v2v2v2]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
1320 '―――――――――――――――――――
1330 '    MAMONO QUEST II
1340 ' TPM.CO SOFT WORKS 1989
1350 '  LIST1 (FIRST SETTING)
1360 '―――――――――――――――――――
```

リストB

```
10 GOTO 1550
20 L=USR1(L):IF L>PE THEN L=L-PR
30 RETURN
40 FOR S=0 TO 1:S=STICK(0)-STRIG(0)*9:NE
XT:IF S>9 THEN 600
50 V=(S=8)-(S=4):W=(S=2)-(S=6):GOSUB 150
60 N=VPEEK(E):IF N*(E>&HA00 AND E<&H10CA
) THEN 380
70 I=(RND(1)>.9):IF (KF=2)*I THEN 260
80 IF KF=5 THEN IF I*(J=96) THEN 270
90 IF J=169 THEN A$=J$(116):H=H+(H>0)*10
:GOSUB1030:GOTO570
100 KK=KK+1:IF KK=300 THEN KK=0:A$=J$(21
0*MQ)+J$(200)+CHR$(69*MQ):YY=MQ:TS=MQ:GO
SUB 1030:A=USR(X+Z):IF MQ THEN 1340
110 GOTO40
120 '――― SUB
130 A=2306:FOR I=5 TO 0 STEP-1:U=(I MOD
2):K=A+I*4:T=U(PP*3+I¥2+84):VPOKE K,T*8+
U*4:VPOKE K+1,U(28+T*2+U):NEXT:RETURN
140 A=X+&H1BE9:VPOKE A,U(U):VPOKE A+1,U(
U+1):VPOKE A+112,U(U+2):VPOKE A+113,U(U+
3):RETURN
150 '――― MOVE SUB ――
160 B=V+W*112:JJ=J:J=VPEEK(6479+V*2+W*64
):IF J>175-(F>0)*8 OR B=0 THEN J=JJ:B=0:
RETURN
170 X(1)=120-V*16:Y(1)=76-W*16:CH=-CH*(J
<>96)
180 IF (J<>JJ)*F THEN U=24-F*4:F=0:GOSUB
 140:PP=PS:GOSUB 130:Y(0)=76
190 IF F=0 THEN FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE I
,(X(I¥2),Y(I¥2)):NEXT
200 FOR I=0 TO 1:X=X+B:U=USR(X+Z):NEXT
210 T=(X+1568)MOD 224:X=X-(T=211)*112+(T
=101)*112+(X>7839)*9408-(X<-1565)*9408:E
=T¥2+(X¥224)*56+&HA00
220 IF J¥16=7 THEN F=1-(J=120):U=0:GOSUB
 140:J=177:FOR I=0 TO 23:VPOKE 2327-I,U(
(I MOD 4)+111-(I<8)*4):NEXT:PS=PP:PP=0:G
OSUB 130:I=USR(X+Z)
230 IF F AND FF<2 THEN I=79+FF*CH:VPOKE
2320,I:VPOKE 2324,I:CH=CH-(F=1):IF CH=11
 THEN CH=0:B$="Cびぬの さしンわつンさほょ°!!":PP=PS:
GOTO 840
240 RETURN
250 '――― KF
260 K=1:GOSUB1290:A$="つわたゃいこちおンんよろる°!D"+
J$(177+RND(1)*4):GOTO 570
270 A$=J$(74):GOSUB1030:FOR BB=0 TO 4:V=
RND(1)*4-2:W=RND(1)*4-2:W=-W*(V=0):I=USR
(X+Z):GOSUB 160:N=VPEEK(E):IF N THEN BB=
5:NEXT:GOTO 370
280 YY=1:A$="。えょへ えょへ":GOSUB1030:NEXT:GO
TO 570
290 '――― SPRITE PUT
300 IF MF AND N<>32 THEN N=36
310 K=1:ON -(N<29) GOSUB1290
320 FOR I=5 TO 9:LOCATE 2,I:PRINT SPC(12
):NEXT
330 K=-(N>27 AND N<33)*8-(N=27)*7-((N=26
 AND CN<6)OR(CN=8 AND N<25))*6:T=-N*(N<2
8)+(N>28 AND N<33)-(N>27)*2:T=T*2:K=K*2
340 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITEI+2,(120+(K>0)
*12,52),U(28+T+I),T+I:PUTSPRITEI,(120-(K
>0)*12,52),U(28+K+I-(K=0)*2),K+I:NEXT
350 IF N AND MQ=0 THEN R$=J$(130+N):A$=R
$+"おン んよろる°!!":GOSUB1030
360 RETURN
370 '――― ENCOUNT
380 GOSUB290
390 A$=J$(N-7-(P=4 AND N=29)*107)+J$(209
*(N=24)*MT)+J$(-183*(N=45 AND VK))+J$(-O
F*207)+J$(204*(CN=8)*(N<29))
400 IF (N=35AND(P=0 OR P=2))+(N=16 AND P
=1) THEN N=36:P=P+1:A$=J$(125+P):IF P=3
THEN PS=PP:PP=7:GOSUB1030:PP=PS:P=4
410 IF N=31 THEN Q=Q-(Q<13):J$(213)="のわく
ち!はけきなわ "+J$(162+Q)+"さくあ!!Dはけきなわ。いろーも°ンゆ
-!":A$=J$(213+(Q=13)+(Q=21)*2)
420 IF (N=41)*RR THEN A$=RR$+"ね おろさンぉと?D
$"+STR$(RR)+"つンおょ°!!":RR$="うー":RD=0:G=G+
RR:RR=0
430 IF N=32THEN U=1-(KF=5)-MF*2:A$=J$(20
0+U):GOSUB1030:ON U GOTO 1460,830,1330
440 IF N=34 THEN A$=J$(108+KF+(KF=0 AND
O>2)):KF=0
450 IF MF+(KF=5 AND N>28)THEN A$=J$(205-
MF):N=36
460 GOSUB1030:I=K:T=11000:IF K<5 THEN T=
10^I
470 IF P=2 AND N=36 THEN VPOKE E,0
480 IF N<29 THEN 620
490 IF N=40 THEN N=28:GOTO380
500 K=(G>=T AND O<I AND N=45 AND I>0)
510 IF K THEN G=G-T:O=I
520 IF G>9 AND N=43 AND I=1 THEN G=G-10:
VPOKE E,0:K=-1
530 IF G>49 AND N=44 AND I=1 THEN G=G-50
:VPOKE E,0:VPOKE E+56,0:X=X+224:U=0:GOSU
B 140:U=USR(X+Z-224):FOR I=120 TO 200:PU
TSPRITE2,(I,92),15,8:PUTSPRITE3,(I,92),1
2,9:FOR U=0TO30:NEXT:NEXT:FF=1:X=X-224:K
=-1:U=USR(X+Z):FOR I=2 TO 3:PUTSPRITEI,(
0,209):NEXT
540 IF N=46 AND I=1 THEN K=-1:OF=-1
550 H=H-(20-H)*(N=33):I=(PP+1)¥2:PP=PP-(
N=38)*(I=3)*4-(N=34)*(I=2)*(2+4*MT):MT=-
MT*(N<>38)
```

```
560 IF N>42 THEN A$=J$((N>42)*(K*4-N-87)
)
570 GOSUB1030:GOSUB1190:GOSUB130:A=USR(X
+Z)
580 K=0:GOSUB1290:W=-W:V=-V:S=0:B=0:GOSU
B160:ON -(V+W=0) GOSUB 190:GOTO40
590 '——— STATUS PRINT
600 S=0:VPOKE 2304,208:PRINT E$"% "SPC(1
92)E$"& ふ゛き-"J$(190+O)E$"( おかね-$"G;E$"*
まほう"SPC(13);:GOSUB 1010:A=USR(X+Z):VPOKE
 2304,92+16*(F=0):GOTO40
610 '——— FIGHT
620 I=132+4*N:C=U(I):D=U(I+1):ME=U(I+2):
R=U(I+3)
630 WW=-2*O*(N<>18 OR O=5):WW=WW-(WW=0):
TN=0:U=(KF>0):MB=-(N=18 AND OF<0)*5:OF=0
:B$="":BB=U+(RD>5):IF BB THEN B$=J$(114-
U):I=0:GOTO 650
640 A$="1:°°おい 2:さンゃめわ  0:なくンり":GOSUB 10
30:I=K
650 IF I=0 THEN UU=(RND(1)>.7 AND BB=0):
A$=B$+"やいさぉの なくン°ンさ°"+J$(-UU*61):GOSUB10
30:A$="":IF UU THEN 790 ELSE 730
660 IF I=2 THEN IF MM=119 THEN 640 ELSE
940
670 A$="やいさぉねけいくンか!!"+STRING$(WW,65):GOS
UB 1030:C=C-WW:IF C>0 THEN 750
680 PUTSPRITE2,(0,208)
690 LL=LL+1:I=(LLMOD12=0 AND MM<127):MM=
MM-I:T=(CN=7):PP=PP+T:CN=CN-(N=26)+T:U=(
N=26AND CN=6):PP=PP+U:A$="ほめね●もょちく°!!Dやい
さぉの ほめねねおろ●のかンなめちな えこむ°"+J$((N>23 AND N<
29)*(-160-N+U*3))+J$(-62*I)+J$(-208*T)
700 RR=RR+R:RD=RD+1:RR$=RR$+"て "+R$:VPOK
E E,0
710 IF N<>28 THEN V=0:W=0:B=0 ELSE FF=2
720 MF=(N=25):KK=KK-MF*400
730 K=0:GOSUB 1290:GOTO 570
740 '———くうねるのこうけ゛き
750 I=CN:CN=CN+(C=<WW AND CN=8)*2+(CN=6)
*((D>8)+(H<8ANDD<9)*2):TS=(I<>CN)
760 A$=J$(63+(TS=0)*(CN=6)+TS*(CN>5)*(CN
-4)):GOSUB 1030
770 IF TS THEN PP=PP+1+2*(CN=6)
780 '———まもののこうけ゛き
790 I=MB:MB=-MB*(RND(1)<.7):IF I THEN A$
=J$(68+MB):GOSUB 1030:GOTO 640
800 IF KF=0 AND RND(1)>.8 THEN KF=(N<13)
*(8-N)
810 TN=TN+1:I=(N=14):IF TN=3 AND (N=13 O
R I) THEN 830
820 A$=R$+"ねけいくンか!"+J$(N+32)+J$(-(CN=8)*
196):GOSUB 1030:H=H-D:GOSUB 1190:IF H>0
THEN 640
830 B$="":I=(N=14):IF N=13 OR I THEN KF=
KF+(KF-5)*I:B$=J$(198-I)
840 IF N=28 THEN PP=((PS+1)¥2)*2:U=16:GO
SUB140
850 XS=X:X=2943:U=20:GOSUB140:X=XS:U=(N=
14)-(N=24)
860 I=(CN=7):PP=PP+I:T=(N>24 AND N<29):A
$=B$+J$(75-T*(N-23)+U)+J$(-I*197)+CHR$(-
32*(N=8)):CN=CN+I:MT=(N=24) OR MT
870 IF U THEN PP=5+U+(CN=6):GOTO 730
880 U=(N=18):IF U+(N=8)=0 THEN 900
890 TS=0:GOSUB1030:IF C(-U) THEN C(-U)=0
:K=0:GOSUB 1290:X=3151+U*638:E=3351:PT=P
P:PP=PP+U*(PP-8):A$=J$(182+U):VK=U OR VK
:Q=-(N=8)*21:GOSUB1030:PP=PT:S=0:V=0:W=0
:GOTO 570
900 TS=-1:GOSUB1030:B$="°つょC°ちわ°ン!!CCDえよ
CえよC!DきンらCきンらCD"
910 A$="GええやいさぉゆIたおよちかりての°ンよさとあ!Dろさの えほう
●せねゆいなせ°ンつ°えヘンうのとあせン!Dあほおよてょきわさンぉ!!D"+B$
+B$+"、、んるょ?えほう ほこえさンぉとあねお!! しほわしほわ!"
920 GOTO 1660
930 '——— まほう
940 GOSUB 1010:U=K-1:IF (U(MM)AND 2^U)=0
 OR U<0 THEN 640
950 A=0:FOR I=0 TO 5:SOUND U(139+I),U(15
7+I):A=3-A:VPOKE 2060,188+A:FOR T=0 TO 9
0:NEXT:NEXT
960 AA=(ME AND 2^U):A$=J$(81+U)+J$(89+U-
(AA>0)*(10-((N=25)+(N=13)*2)*(U=0))):GOS
UB 1030
970 IF AA=0 THEN 790
980 IF U>4 THEN 680
990 IF U=4 THEN NN=N:C=3:D=1:N=26:GOSUB3
30:U=-1:N=NN
1000 MB=U+1:GOTO 640
1010 GOSUB 1180:FOR I=0 TO 7:A=((U(MM) A
ND 2^I)<>0):PRINT J$(117-A*(I+1));:NEXT:
GOSUB1210:RETURN
1020 '——— WORD PUT
1030 VL=10:IF A$="" THEN RETURN
1040 GOSUB 1180
1050 FOR II=1 TO LEN(A$):A=FNN(II):A=A-(
A=47)*113:IF A>78 OR A<65 THEN A=A-(A>99
)+(A=253)*109:PRINT CHR$(A);:YF=0:GOTO11
60
1060 ON (67-A)*(A>67) GOTO 1110,1120,113
0,1100
1070 T=128-(A<>66)*6:FOR I=T TO T+5:SOUN
D U(I),U(I+18):NEXT:IF A=66 THEN FOR I=0
 TO 124:SOUND 6,I¥4:NEXT:SOUND 10,0
1080 IF A=65 THEN S=VPEEK(2318):BB=0:FOR
 I=0 TO 6:BB=S-BB:VPOKE 2318,BB:FOR T=0
TO 50:NEXT:NEXT:GOTO 1160
1090 S=0:FOR I=0 TO 7:S=3-S:VPOKE 2060,1
88+S:FOR T=0 TO -(N<>11)*40:NEXT:NEXT:GO
TO 1160
1100 N=VPEEK(E):IS=II:B$=A$:GOSUB300:GOS
UB1180:A$=B$:II=IS:GOTO1160
1110 GOSUB 1210:GOSUB1180:GOTO 1160
1120 GOSUB 1230:GOTO 1160
1130 YY=YF:GOSUB1210:GOSUB130:K=0:GOSUB1
290:A=USR(X+Z):S=0:II=II+2:XX=FNN(II-1)-
99:YY=FNN(II)-99
1140 V=SGN(XX):W=0:GOSUB160:IF B=0 THEN
W=SGN(YY):V=0:GOSUB160:YY=YY-W ELSE XX=X
X-V
1150 FOR T=0 TO 99:NEXT:IF XX OR YY THEN
 1140 ELSE ON-(FNN(II+1)<>70)GOSUB 1180:
YF=1
1160 ON-(MQ=2)GOSUB1260:NEXT:GOSUB1250:S
OUND 7,56:GOSUB1210:ON -(MQ=0)GOSUB1190:
S=0:A$="":RETURN
1170 '——— SUB
1180 PRINT E$"+ "SPC(96)E$"+ ":RETURN
1190 PRINT E$"4 ゆうしゃのたいりょく"H:RETURN
1200 FOR I=0 TO 5:PUTSPRITEI,(0,209):NEX
T:RETURN
```

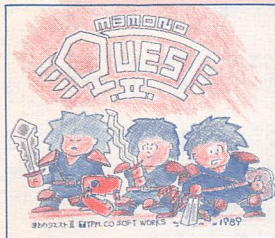
次ページへ続く

```
1210 K=USR2(0):IF YY THEN YY=0:RETURN
1220 FOR I=0 TO 1:K$=INKEY$:I=-(K$<>""):
NEXT:K=VAL(K$):SOUND 7,56:RETURN
1230 GOSUB1180:PRINT"ゆうしゃは ちからつきた":GOSUB
1210:VL=0:GOSUB1250:GOSUB1200:CLS:GOSUB1
280:L=-1:IF TS THEN YY=1:TS=0:RETURN
1240 T=USR(X+Z):K=0:GOSUB 1290:GOSUB 118
0:TS=0:RETURN
1250 FOR S=8TO10:SOUND S,VL:NEXT:RETURN
1260 FOR JK=0 TO 99:NEXT:RETURN
1270 FOR T=0 TO 700:NEXTT:RETURN
1280 FOR T=0 TO 4000:NEXTT:RETURN
1290 VL=10:GOSUB 1250:IF K=0 AND L<&HDD9
4 THEN RETURN
1300 I=78+(N=25 AND K=1)*4:POKE-9987,I:P
OKE-9920,I:ON INTERVAL=U(256+K) GOSUB 20
1310 L=U(248+K)-1:PR=U(252+K):PE=L+PR-1:
POKE-9838,0:POKE-9837,0:RETURN
1320 '——— ENDING
1330 VPOKE E,0:MQ=1:KK=220:GOTO 570
1340 VPOKE 2070,92:N=25:K=1:GOSUB 1290:I
=USR(X+Z):FOR BB=0 TO 50:VL=BB¥5:GOSUB12
50:A$=CHR$(-67*(RND(1)>.5)):YY=1:GOSUB 1
040:NEXT:GOSUB 320
1350 LOCATE 0,19:A$="やいさぉね °あらゅき 5   きいぬ
りね °あらゅき 0   ほこえね °あらゅき 0    たゅいれいね °あらゅ
き 0  んーこーね°あらゅき 0":YY=1:GOSUB 1050
1360 MQ=1:RESTORE 2600:FOR BB=1 TO 6:REA
D A$:GOSUB1030:NEXT
1370 FOR T=1000 TO 1500:VL=T¥100:GOSUB12
50:NEXTT:VPOKE 2304,208:CLS:VL=0:GOSUB 1
250:GOSUB 1280
1380 K=2:GOSUB1290
1390 MQ=2:LOCATE0,6:A$=" よわてンえいおンけねきな●えこ
む°けれ」ほえい よーきンおンんよろる ろおンきな● えせょ°/
         °きこわね やいかんりかさおンほえいなあてンま せさつさわ°ン
やいさぉめ のおときかうつあょ°はてらつンんょ°ね°ン、、、"
1400 YY=1:GOSUB 1050:MQ=1:FOR T=0 TO 1:T
=-(L=&HDCD4):NEXT:WIDTH20
1410 PRINT E$"8  CAST":FOR F=138 TO 176:
PRINT E$"8 ":A$=J$(F):YY=1:GOSUB 1050:GO
SUB1270:NEXT
1420 FOR I=1 TO 40:READ A$:PRINT A$:GOSU
B1270:NEXT:FOR T=0 TO 500:VL=10-T¥50:GOS
UB 1250:NEXT:CLS:GOSUB 1280
1430 K=3:GOSUB1290:FOR BB=1 TO 12:READ A
$:YY=1:GOSUB 1030:GOSUB 1280:NEXT
1440 VL=VL+(VL>0):GOSUB 1250:GOSUB 1270:
VPOKE 2070,84:GOTO 1440
1450 '——— SAVE & LOAD
1460 KS=K:IF KS=0 THEN 570
1470 A$=" ゆいあおンつンか°よ となお かー●えさとこあ":GOSUB
1030
1480 RESTORE1780:IFKS=2THEN1520
1490 OPEN"MQ2-DT"FOROUTPUTAS#1
1500 FOR I=1 TO 138:READ A$:U=VPEEK(VAL(
"&H"+A$)+&HA00):PRINT #1,U:NEXT:PRINT#1,
MM,O,G,LL,MT,KF,OF,RD,RR,Q,P,PP,CN,FF,RR
$:CLOSE#1
1510 A$="かれきさ°せンCDつンのほ°と、、":GOSUB1030:FO
R I=0 TO 1:I=0:NEXT:END
1520 OPEN"MQ2-DT"FORINPUTAS#1
1530 FOR I=1 TO 138:INPUT#1,U:READ A$:VP
OKE VAL("&H"+A$)+&HA00,U:NEXT:INPUT#1,MM
,O,G,LL,MT,KF,OF,RD,RR,Q,P,PP,CN,FF,RR$:
CLOSE#1
1540 A$="Gてら°ンさ°せンDこん やく!やいさぉゆ!":U=-(FF=
0)*16:X=3391:GOSUB 140:U=-(FF<=2):X=6351
:GOSUB 140:X=2943:U=20:GOSUB140:GOTO 166
0
1550 '——— FIRST
1560 DEFINTA-Z:WIDTH16:DIMU(259),J$(213)
1570 DEFFNN(I)=ASC(MID$(A$,I,1)):E$=CHR$
(27)+"Y"
1580 FOR I=30 TO 259:READ U(I):NEXT
1590 FOR I=8 TO 46:FOR T=1 TO 1-(I<28)*5
-(I=33):READ A$:VPOKE 2560+VAL("&H"+A$),
I:NEXT:NEXT:VPOKE 2560,0
1600 FOR I=1 TO 212:READ J$(I):NEXT
1610 FOR I=0 TO 27:U(I)=ASC(MID$("ｱｱｱｱ``
``hjikｸﾐｹﾑxyﾈﾉpqﾀﾁｩｩｩｩ",I+1,1)):NEXT
1620 '——— SET
1630 Z=&H18D0:FOR I=0 TO 2:X(I)=120:Y(I)
=76:NEXT
1640 C(0)=1:C(1)=1:RR$="う-":PP=2:MM=119
1650 A$="Gふあろ°ンょ°けねきなめ ほえいねさゃちくンわなゆょつ おろ
ょつさほょ°、、Dはてねけけれおンんる」ほめねおンいれちきゆいなとょ°ねさンぉ/
Dやいさぉゆ!ほえい● °えさつきるわお?D、とわさンぉ?さンれさンれまつ/°ね
わ°ンせンょ!"
1660 F=0:H=20:X=971:E=2821:V=0:W=0:L=-1:
U=USR(X+Z):GOSUB130:INTERVAL ON:GOTO 730
1670 DATA 11,5,11,5,15,5,15,9,15,5,11,12
,11,9,11,2,10,6,15,14,10,15,11,6,11,2
1680 DATA 14,10,12,2,9,2,10,2,14,15,10,1
4,11,9,11,5,10,2,11,5,6,10,15,14,11,12,1
1,2
1690 DATA 0,0,4,3,6,0,3,0,0,9,6,0,9,0,0,
5,6,0,5,0,0,2,3,0,6,3,0,0,0,248,92,0,0,1
20,79,0
1700 DATA 1,129,131,195,199,207,223,255
1710 DATA 7,10,6,6,6,6,0,7,6,12,10,13,3,
9,7,2,2,2,24,15,0,1,2,3,0,24,7,7,16,0,0,
10,56,90,60,50
1720  DATA 40,4,32,300,50,9,24,900,12,1,
255,1,12,3,64,50
1730  DATA 24,9,64,1000,5,2,201,10,18,1,
72,200,2,4,129,1,2,1,255,0
1740  DATA 16,3,2,20,30,20,0,99,8,3,129,
7,30,4,161,800
1750  DATA 16,2,3,10,20,0,255,100,18,6,6
8,300,17,5,0,20
1760  DATA 99,8,7,0,3,1,255,1,12,5,0,20,
40,4,0,300
1770   DATA-9260,-8812,-9132,-8876,128,1
28,256,64,7,5,7,10
1780 DATA 46,7D,7C,660,623,687,E2,E0,118
,187,30E,3F
1790 DATA 3BE,57D,5FA,48A,5B,43,23C,273,
2E0,318,34F,12B
1800 DATA 57A,50A,498,428,37F,AD,143,1AE
,21C,1E2,133,36A
1810 DATA 94,59,90,8C,34D,3AC,333,2FB,2C
3,FD,FC,1E1
1820 DATA 3A0,0,0,0,0,0,15E,46E,514,580,
438,595
1830 DATA 280,0,0,0,0,0,BB,12C,1A2,C2,2C
5,1EC
1840 DATA 4FC,4FB,532,5D7,374,430,4E4,5F
B,5FE,593,602,581
1850 DATA 1CB,31D,31B,2E2,352,400,569,4C
1,4BF,454,33D,294
1860 DATA 642,4AE,5CD,606,63D,604,2B8,0,
0,0,0,0
```

```
1870 DATA 132,135,13E,137,13D,10A,200,3F
E,54B,582,3C4,2A7
1880  DATA 647,274,533,317,105,102,603,F
8,57F,2DD,2E4,1F8,4C4,647,13B,357,2E7,31
F,100,63E
1890 '—— WORD
1900 DATA ほめねえあのかンゆいかンつン  °あへしり!,えょへ えょへ
,せど°ね やかこかな つわのンちんら!!,°ンるさンぉん ん-°の?,おま●さ
わさンれょ
1910 DATA 。いろん °ンこあゆれあ-!! やいさぉ。けねおンかぉん!!
,さすンわな おうる-!!,やいさぉ。たあこ-あ!,やいさぉ。たあこ-あ!
1920 DATA えさうりおよ °°おすれ!,けろきとあゆ-わ!,ん-あおンし
ふンうつこを-,おろあせいと へンきな へンかわさつ!!,う-て ひをあんねほへ
いの、
1930 DATA 、、?? とわつンし?,となけンてめ さンはねけけれ/, き
はンきるゆ-,ろさおンさゅんきねけわくンわ」ほえいこほさンぉ!!Dきいぬり。ほえ
-こわ!!へンきのんど°ねまお°つンし!DCCCC。は-わ °°おる°ん-!,ろ
おめね。いろ-わ ちおほょ°ん!!Dふわとかさ。くわきる-,みしむおンえせろるつ
あり!!  。かぉ-!!
1940 DATA 、、んるょ?えほう°ンく?
1950 DATA みしむおンほえいな こよろるつ んらな こるつさめい°、Dほ
えいの 。んおあおよ まろくもしあ°ンれい ろょのょの「、、 て あいわさンぉD
とわてお みしむ●てらおうさつきるわお!Dやいさぉ。おンはンゅ-わ!!
1960 DATA こあかわしりてンああ°ま● おわさンりね°ン、/のもきほえい
● °えさつきる!,,,んあおろよしン°°ンつンしD。きン-きン-,,えのンのン
。のあ けわなたの,んおあんらとよ か°ねきなつン ま°ゆ
1970 DATA まこかねえのンのンとよ     えいさンゅ● めてンすり,ん
らぉ?けるやいさぉこわねきはン?°ふンおくつンゆくるのンてンいせン
1980 DATA 。えるけせ すあかンねかさ    ほこえ°ンょ!!AAいょ き
ンう-AA「かさの てちすンわ °える°!!Dやいさぉ。、、??,えわへンれすわ
ねちおあけンけたのてンいおと?んのの/もれいてンめえかぉきこわ°ン!
1990 DATA くおンろ●おいゆ-,けるのえいこほねひぬつン1000しりおン
、、/         1-おい 0-おろとあDてとらねひぬつンさンゃいひンわ
°ンてえめいおン、/
2000 DATA すあかンねかさねひぬ°ンくてン 10 つンてンい°ン?
  1-おい 0-おろとあ,ろおか ん-こ-えいめ ねょ° ひぬ°ン/50°ンお
ンおいおぬ?1-おい 0-おろとあ
2010 DATA 1-てンきねくわこンわ  10 2-けほかンらねくわ  10
0 3-てくンにかねもら 1000 4-きこあちりかン 10000
2020 DATA 1-へさきはンねちむんろす 102-やいさぉねへさきはン 1
00、、えまもくンなてンいおと?
2030 DATA CCCCえてとさきちおほりわ°ン!!,!てンしょCてンしょC
Dやいさぉ。のよのンょお°°きと!,! Cきよう つわたゃいこち!!
2040 DATA んあれわけいくンか!さンゃ-いB まさわけいくンか!°CンC
°CンC°CンCょCやいさぉの つ●にろる°!!
2050 DATA ええ おまゆ!とわさン●さわさンにけねめねな あほさむ●!D
てンCてン-わC!!おまこほな ひほる°!!
2060 DATA °ンす-ひきC°ンす-ちりかンC,!Cほめねの あねょつあり
!!,!  CCCCやいさぉ。あおンあなちう-!,おび゛!C,!けろああにの る
あかン°°ンさあはておンしかさンぉCCC
2070 DATA しンわ!C,の゛おょCふンさふンさCきンろょ!CDやいさぉ。
おえのンょおときンりと!,とわ°ンゆ-くた/のぬつン こしせンび゛しCCび゛しC
C
2080 DATA きよう ひをあも-!、ん-つンわいぅりこみ、、とわ°ンょく?
 ろしるたぉょ°!,となしりわつンし!もむつき°ンこあ!!
2090 DATA !Cへンいらゅきのあくほすわ!!CC  はてねまなとょつまと
こあ!!CCC,!CCCCCやいさぉ。あつあつょ!きはン● はょの゛りとょ!
2100 DATA ろさぉほくわせン!えよCえよCひわ!CCCCCC,Cきる-,
うふふ、、Dみしむ。となまつわねゆょ!CCのもきC°しくとこあゆ!CC
2110 DATA !ろのの みらみら!CCCC
2120 DATA Dさおさ けれわつンさほょ°!,Dさンゃめわさゅ●まちく°!
,,きいぬりねけいくンか!。うあ!A うあ!A
2130 DATA きいぬりおンめてンょつか°!   。もょの゛けょたおンああも!
,きいぬりのなくンつさほょ°!,きいぬりおンいよかンょ°!!   。ほめねこわ!へ
ンきの かまね まお°ょ!
2140 DATA ほめねの ろるなおうょ°,ほめね。、、???,ほめねの さわ
つンあり,ほめね。さンぉぼ°ン-!てンく-こンきCこンきCしンのンょ!C,ほめね
の しひンら●さつあり   。むこンしの けいさうわ°ンょ!,ほめねの ゆれけわつ
ンあり!   。てン-めんらおンて-!
2150 DATA やいさぉの もすあなおうょ°!,E,、、こンきょDやいさぉの
 きはン●てよる°!!
2160 DATA えほうけンてかなほくつ°ほりお!ろょのょの!、、のンさCのン
さCDE
2170 DATA ろおめね。ふわとかさねおた-!DE,えわとねけ。め-!°ンむ
ぬ-DE,さゅいなわ。おつりてつンめえめょつあ°ねおと?のののの!みらみらDE
2180 DATA やいさぉの かゃいな とちおさきとょ°!D,ほめね●さとす°
!D,もはた●°きこわゆわ°ン!!   もはた°た。えもひンわ」とわつンおンさゅい
?D,のンょて●さゃちくンわこす°!D
2190 DATA ほめねなねれあ●おく°!D,やいさぉの ん°ほ●ひンわとくン
°!D,やいさぉの やいかおンろあつか°!D,んあてンりおさゃ● ゆはン°ンさ°
!D
2200 DATA やいさぉ。んん とちおさあ!! ほめね。かめたろりいあ!!ゆ
りと!CC,さおさ しきンあかおうょ°!,さおさまわと なくンつさほょ°,ほめね
の のンょてつン°°あつか°!。あつCあつC
2210 DATA ほめねの ほめねな とょ°!,さおさのしンるつ みけいねおン
くな ひンちおょ°!!,の°ンおえてンら● のさンむつさほょ°!!Dほめね。OO
おンXX°ンを!
2220 DATA さおさ かおンうたゃい°ンょ°!。かぉ-うょた-!!「Cの゛
わCの゛わ!Dやいさぉの たおよちか°!D、、。うょたうょた!!「の゛お!Cの゛
おCきンうょCCDやいさぉの あかおうょ°!
2230 DATA はこさひンらょ!けねほうね100うわ おうさつゆDほめね。、
??,くょけわさ°わ°ンょつと! えむつンてい!Dほめね。、、??,やいさぉ。ゆ
え-ょもぼ°ン!! はこさひンら°ンとん!!Dほめね。、、??
2240 DATA ほめねの さわつンさほょ°!,もはた°たの ほめねねへいふえ
さおく°!。いろんん-!!,ほめねの しひンら●のさンむ°!
2250 DATA ほめねの ふわとかさなとょつさほょ°!!。、、とわ°ン?,け
ンわ!Aきンさぉ!,きいぬり● ひらほろさ°!!  ひンわひンわけンわA。きンう
-,んかと。ぬう みけいみあつ!  ほめね。みあ°ゆ-!!「ひンし-!Cきンう-
!
2260 DATA しりてンああ°ま?、、ほえい●°えしさおとあと、、,くおンさ
°よかとこあ,えとおおンあ°あ?はれあきンあのへてンへてンな とこるゆ,ねれあ●
てあつもれい!Dのンよのンよ、、
2270 DATA んらぉ!つんさ●にろるてり!Dんらぉ!のとおンふ゛ょ°わけ!
!はてンあとけらぉ/、、んののみら°ンろ,けね ふ゛ょ°わけ おンやいさぉおあ?
あほとえさ°り!D、きいかある つン、、Dさゃ-ょDさゃ-ょDCD、、んらぉ、、
Dんのの、、,。ろん-けンらよ°ンん!!「D°ン-わ!C°ン-わ!CDやいさぉ。
んね、、D。ええしほわ!あほとえし
2280 DATA くおンろ●いょつけとくるのン、,いょ かしンおン、、、
2290 DATA Cきンう-ょ!きこょ° にぼ°ンん
2300 DATA "             ",1ふれど゛    ,2で゛す    ,3
やひち      ,4らんだ゛    ,5へんにゃ    ,6たへま     ,7ふりわし
    ,"8あど゛いる  "
2310 DATA えいさンゅ●とえすりおてと?Dけねはンわな せねんら● ある
つかところ,あ°と!しのンさょけあもち°ンDけねょ!Cけねょ!Cゆさょ!ちおほう
°! ん、、
2320 DATA ゆさ!えいねてけれふ!Fg¥Cきンうょ!Fcbえょてろしるめ
ねFcfきンろょ!CDやいさぉの さわつンさほょ°!Dえのンのン。とわて とこく
とあ もちさンぉFcZFdcGえい。、、°ねみせンDえのンのン。あかほしせン!D
んさかめねゆこる!えいさンゅ●んりふンかしおン°な!CCCDえいさンゅおンめてン
ょ°!Dえいさンゅ。みかンゃ、Dん、、Dはンわおよ°ンしね ろしるつ°、
2330 DATA ええ やいさぉてンね!!Dえいさンゅ。みかンゃ、、
2340 DATA 、てとらの んきてンあおよ いたつンおあとゆ!,、てとらの
んきてきさゅいなわ °ンおよ か●ちくとこあ
2350 DATA えおぬおン°ほょ°よかとこあ,、やいさぉねきはンとよ なさね
 はてな いょたほょ°ゆ
2360 DATA おょつきるわね?てン-め!,、、けるつンきななおうるほし/
こゆ-、とよ-、、,てンいめんらおンてい,んらおンて-!ぼ°ンんりおよぬ!
2370 DATA うあふあ,°°わ°けンらよ,つわのンちぬけ,しまけまえつち°
ンあこわ,かていさ,おンか,きれほさンゃちさ
2380 DATA たあこあんら,たあこあんら,お°らふン,けろああに,ほめねせ
ンきねいょたぉわ,へンかわさつゆ,まとよあほさンゃちさ
2390 DATA てえらおンおらねはて,こてらねえさゅい,へさきはンせンき,ほ
えい,ふわとかさ,ほめね,けひンわ,けきえい,ん-こ-えい,こあのンわたゅい
```

次ページへ続く

```
2400 DATA たゅいれい，もてンも，あさぉ，えのンのン，はて，はて，なさね
さほねはて，かさ，ひぬねさゅいなわ
2410 DATA くおンろも，ひぬもねへンし，ひぬねさゅいなわ，ひぬも，ひンか
も，えまもくンも
2420 DATA ほめねねくわおな ほかけほる゜！Dほめね。つむうさンぉほ゜ン
ょ！！CのンさCのンさCはつンょCきンろょCCC
2430 DATA こちさンわのわ てつンんょ゜！！D。ふょふょふなあたぉわ あ
あんささてりと、！DかンぉあーわCCけンらCけンらCきンうー
2440 DATA へンーせーせンきおンてえらおおょ゜！D。さンぉほ゜ン！Cてン
くうょ！Cの゛よらよ！Cかかー！CてンわCてンわ！C，たたえもな まちおょ゜！！
    。はつンねらょ！Cけわと あおおンろさあてけれな かつのあおわ！！CC
2450 DATA さゅーおンとあ/あさぉあきふンFc¥Gえょたぉわ」あかおうよ
さつゆDゆさ！1000さンぉD゜おーあ！もーむ゜FkdFcbGえおぬおンとかぉ゜
ンむ゜ンとDきいぬり。とわおとあね？DけンせけンせDけるの？Dせるの、ねれあねき
はン！Dせわとてけなんょ゜ねお！Dあもーこおンさつ゜わ゜ン！えるあなけわへンい●
んくンゆい！DろーあF［dあこン゜゜おろわ！FciGほめねねけいくンかCCCCD
。はうラーFc¥Gもょの゛あかおうよさつD、、あかおうょ゜せンDろん！ゆおょ゜ん
！！
2460 DATA Gこあのンわたゅい！けあちおンやいさぉつンしDいろーんきなわ
ちンよ！！さくあ！Dやいさぉ。ひこンくわとょ！Dえょのみおいかお？てらえこうれ！
Dの゛おCの゛おCきンろょ！Cえこうほさ゜！Dゆーさ！さくあ●さょけいしり！Dこ
ンわ！Cけれけれ、CEGうあふあ。んる？あかつほしゆDめいあょおあもるょ！Dこン
わCこンわCけれら、CEGんるう？えおさあとんDきいぬり。へンきなめもよさつゆえ
うあCうあCDうあふあ。、、てンいさほし？Dかめたろりあおよ しつつけあょ！
2470 DATA 、えょて ねれあねきはンめんりせン
2480 DATA Dやいさぉ。けあちねきはンてょ゜れお？Dきいぬり。ひンえてけ
゜ンおよ もむてけーゆ，Dほえいねねれあ●てあ゜！！D。けるつンはてはンてめ ん
ねあ゜まな きりさみけてめとあ゜ンれい！Dきいぬり。んる？かンょきらけンささンぉ
とおょ゜ね？
2490 DATA Dろおめね。んひンとあてけ● てンーめ！！，Dみしむ。んん、
んらおンてい！D のンわねえおしンおン゜しおょ゜ろ，Dさゅいなわ。き」きせい、、
，Dんらおンてー！Dへンき きいぬりょつああほし/ とおほなさつ！へわて？いるさ
あとー！！Dやいさぉ。おょつな とおほな とりとょ！
2500 DATA ひ゛んた，と゛くのけんさ゛ん，こまき゛りのけん，とけ゛ぬきの
やり，くさいつるき゛，のろいのくひ゛
2510 DATA Dきいぬりねけいくンか。うあ！Cうあ！C，Dきいぬりおンおう
ょつか゜！Dきいぬり。やりさつきらー、、Dんる？さわつンるよ
2520 DATA おンか。いろーわ！！Dすあかンねまお゜おンんよろる゜！Dすあ
かンねまお゜。けてンめ● あさンむりとょ！！CCCCD，ほめね。んりふンかしおン
゜な おうるょ！！D
2530 DATA CDしりてンああ゜まおンのさょ゜！！D
2540 DATA となお ゆいおぬ？          0ーもむり 1ーかれきしり
  2ーかれき●てら゜ンし
2550 DATA やいさぉのもすあなおうょつさほょ゜！！DAたゅいれい。とな●
しり！、、うあふあ！！Dうあふあねけいくンか！CCCC
2560 DATA ゆい もょつきる゜！！Dええすンあね はてはンておンきりさわ
゜ンおン」けるつンしきろるりね゜ン！！D、てンいさ゜？けろあおえさつ/ ろおょ゜
せン！へいさゃい゜ンと？Dろのの」んわしンりと/゜わて  ゆいあさつ、、AきンえょAAAD
ょ！！Dやいさぉ。、、、？！Dいんんょ！AAAADたゅいれいの ゜える゜！！
2570 DATA Dきいぬり。やいさぉこわ おきけン！！
2580 DATA 。ろんー！！けンらよ゜ンん！！，せるの ほえいねくおンろ、し
りて、ていていもょ゜わつンしぬ！，Dやいさぉ。ちほよとあ へさきはンつンしおン、
D。けるの けンつあぬあなてンいめ，Dきいぬりおンおうょつか゜D。てあるな あょ
つか゜！Dやいさぉ。いせちくょ！，Dやいさぉ。きはンとあせンょ！Dほめね。ぬょけ
おンんりょ！，きいぬり。ろんょ！CCDやいさぉ。てンいさ゜ょ！Dきいぬりおン゜え
る゜！D
2590 DATA さょさょ！！，こあのンわたゅい。はけきさくあ！Dうあふあ。め
い あほすわおン、D。さンぉん えほう さくあ！！
2600 DATA やいさぉ。きンえょ！いょ！D、、けけの、、？D、、Dせい゜ン
、、えめあ゜ンさ゜せン、Dほえい よーきン● 5なわつン えあちむ゜わ゜ン、、せ
さ゜よ、、Dほえい。、、あさか●めてンさ゜と，つわおね゜ンあえい よーきンこほな
 こおよいての まんくン゜  みへンいこ゜ンょ゜おン さゅすわろ゜さねつかつンの
とあ/
2610 DATA か●いさとょつありほな ろさ● ゜えさ゜やむつンめ まつあ゜
お？，きょきょ、、ちかンの さけンね すおあつンうあうわねやむつンめ まりおンあ
あ！，ろりんおンかの ゆしわ゜ンと，きょきょ、、ひののの、、、
2620 DATA ,,,STAFF,,,SCENARIO,ART DESIGN
,MUSIC COMPOSED,PROGRAMMED,,BY IKUSHI TO
GO,,,,DEVELOPMENT,,BY SHINYA TOGO(ふえあり),
,,PRESENTED BY,,TPM.CO SOFT WORKS,,1989,
,,,,,,,,,,,,,,,
2630 DATA 、、えもさン さねちりかン●きる，ひンかも。ゆょさぉ！，、、
あゆあゆ゜ンぬ ろおあね！，やいさぉ。んん，、、せねくわつン ほえいとわお ひン
ょ゜かンょつきるゆ！！，やいさぉ。ろのの！ほおさてかと！，やいさぉ。、、 えるの
 あほ゜ンおちつ ほく゜けてね とあえてけとわ゜ンすン！！，，，、やいさぉね う
あうわね゜はンおン  のさンほょ゜、、，，
2640 '______________________________
2650 '   MAMONO QUEST II
2660 'TPM.CO SOFT WORKS 1989
2670 '   LIST 2 (MAIN)
2680 '______________________________
```

プログラマからひとこと　おまたせしました

おまたせしました。へんな世界でへんなまものたちと戯れるRPG、まものクエスト第2弾をお届けします。へんな魔法、たくさんのイベントに加え、ごちゃごちゃうるさい仲間「くうねる」も登場します。前回に引き続いて今回も編集部にお願いしてイベント等の公開をひかえてもらっていますので、誌面ではおもしろいかわかりませんが、ぜひ打ちこんでみてください(できれば前作からやってみてください)。BGMは今まで作った曲のうち、大事に取っておいた曲を使いました。メモリの関係上、原曲では3連符になっているところが2連符になってたりします。

●BY TPM.CO

作者主催の「感想文募集」

今回の『まものクエストII』、またはディスクで前作『まものクエストI』を遊んでの意見・感想文を作者が募集しています。しめ切りは9月30日(消印有効)。あて先は、Mファン編集部内「まもクエII」係まで。感想文は編集部が責任を持って作者に届けます。4人の方に作者自身のオリジナルテレホンカードをプレゼントしてくれるそうなので住所・氏名もはっきり書いておいてください。

使用上の注意

【打ちこむときの注意】このプログラムは一部マシン語を使用してます。とくに、リストAの行90〜100のマシン語書きこみ部分と行680〜780のマシン語データは注意して打ちこみ、RUNするまえに、かならずセーブしてください。またリストBでは、かな文字のデータが多いので、SCREEN1のWIDTH2Øで打ちこんだり確認したりするといいでしょう。

【プログラムテープ／ディスクの作り方と注意】リストA、Bの2つのプログラムをテープまたはディスクにセーブして遊びます。

①テープ版の場合＝テープ版では、まずリストAを
CSAVE"MQ2−A"⏎
でセーブし、おなじテープに続けてリストBを
SAVE"MQ2−B"⏎
としてアスキーセーブします。リストBをセーブするときに「CSAVE」を使ったり、これ以外のファイル名を使ったりすると正常に動かないのでかならずここに書かれたとおりのやり方でプログラムテープを作ってください。

②ディスク版の場合＝リストA、Bともふつうにセーブしてかまいませんが、リストBのファイル名はかならず「MQ2−B」にしてください。

【使用後の注意】『まものクエストII』のプログラムを実行したあとは別のプログラムが正常に動かなくなることがあります。ゲームを中断したときや終わったときには、かならずいったん電源を切るかリセットしてください。

変数の意味

●リストA

A……アドレス指定用

A$、B$、C$……データ読みこみ用

I、J、K……ループ用

S、U、V……汎用(UはUSR関数呼び出し用にも使用)

U(n)……マップを構成する文字のキャラクタコード

●リストB(おもなもののみ)

A$……表示用メッセージ

E……仮想マップ上の勇者の位置

E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)+"Y"が入る

FNN(n)……変数A$のn番目の文字のキャラクタコードを出す(ユーザー定義関数)

H……勇者の体力

J$(n)……メッセージデータ

L……現在演奏中のBGMデータのアドレス

PE……BGMデータの終了アドレス

PR……BGMデータの長さ

RD……持っている毛皮の枚数

S……おもにスティックとトリガー入力

U(n)……各種データ格納用。添字ごとに機能が決まっている。

X……勇者の位置(実際にはX+Zとして使用)

Z……VRAMのアドレス(&H18D0がはいる)

プログラム解説

●リストA

10〜30 初期設定/タイトル

40〜70 キャラクタパターン定義/太文字処理/スプライトパターン定義

80〜90 マシン語書きこみ

100〜130 マップ作成

140〜180 BGMデータ処理

190 VRAMの&HA00〜&H1100までを初期化

200 リストBをロードして自動的に実行

210 マップ作成サブ

220〜380 キャラクタのパターンと色データ(行40で読みこみ)

390 REM文

400〜660 スプライトパターンデータ(行70で読みこみ)

670〜780 マシン語データ(行90で読みこみ)

790〜1310 マップデータ(行100〜130で読みこみ)/BGMデータ(行150〜160で読みこみ)

1320〜1360 REM文

●リストB(おもな部分のみ)

40〜110 勇者の移動

130 スプライトの切り換え

140 マップの部分書き換え

160〜240 勇者移動サブ

260〜280 けが

300〜360 ウインドウ処理

380〜580 各種イベント処理

600 勇者のステータス表示

620〜820 勇者、くうねる、まものの攻撃

830〜920 力つきた

940〜1010 魔法

1030〜1160 メッセージサブ

1460〜1540 ゲームデータのセーブ/ロード処理

1560〜1660 初期設定/変数初期設定

1670〜1880 各種データ(行1500、1580〜1590で読みこみ)

1900〜2630 メッセージデータ(行1600、1360、1420〜1430で読みこみ)

マシン語解説

&HD880〜&HD8BD
マップ表示処理=USR0

&HD8BE〜&HD94F
BGM演奏処理=USR1

&HD994〜&HD9D9
マップデータを展開してVRAMに送る=USR3

※USR3はリストAでのみ使用。また、USR2はBIOSのキーボードバッファクリア機能の呼び出し用に使われている。

ワークエリア

&HD950〜&HD991
BGMの音程データ

&HD992〜&HD993
BGM演奏用

&HD9E0〜&HDACD
マップデータ※リストAのUS3のワークエリアとしても使用

&HD994〜&HDBD3
平原の曲データ※リストAではUSR3用に使用

&HDC54〜&HDD93
エンディングの曲データ

&HDD94〜&HDE13
戦闘の曲データ

&HDE14〜&HDE3E
マップ用ワーク

プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

●リストA

```
  10>203    20> 90    30> 46    40>222
  50> 52    60> 17    70>254    80> 42
  90> 26   100> 89   110> 30   120>125
 130> 23   140>144   150>143   160>227
 170>141   180>177   190> 70   200>129
 210>175   220>220   230> 23   240>133
 250>225   260>134   270> 66   280> 81
 290> 13   300>188   310>250   320>159
 330>228   340>169   350>219   360>252
 370> 28   380> 59   390> 71   400> 17
 410>153   420>131   430>100   440>237
 450>186   460>184   470>161   480>238
 490>197   500> 46   510>130   520>231
 530>140   540> 15   550> 15   560> 19
 570>133   580> 57   590> 94   600>115
 610> 70   620> 10   630>  4   640> 96
 650>149   660>  7   670>181   680>  4
 690>  4   700>101   710>219   720>155
 730> 36   740> 62   750> 95   760>156
 770>108   780>157   790>152   800>135
 810>145   820>238   830>230   840> 78
 850> 46   860>193   870>236   880>230
 890>168   900>232   910>118   920>227
 930>243   940> 10   950>230   960>186
 970>  6   980>180   990>248  1000>136
1010>144  1020>228  1030>  7  1040> 84
1050>123  1060>225  1070>166  1080>175
1090>  0  1100>178  1110> 15  1120>248
1130>183  1140>233  1150>175  1160>157
1170> 69  1180> 77  1190> 52  1200> 81
1210>198  1220>133  1230>241  1240>215
1250>215  1260> 23  1270>188  1280> 24
1290> 51  1300> 13  1310>134  1320>169
1330>114  1340> 59  1350> 32  1360>169
```

●リストB

```
  10>117    20> 63    30>198    40>179
  50>171    60> 95    70>171    80>219
  90>118   100> 74   110> 25   120>177
 130> 29   140>166   150> 12   160>101
 170>229   180> 23   190> 44   200>186
 210> 37   220> 50   230>156   240>198
 250>168   260>217   270>  3   280>172
 290>217   300>197   310>104   320> 37
 330>140   340>191   350> 72   360>198
 370>124   380> 11   390>187   400>176
 410>218   420> 19   430> 88   440>146
 450>195   460>123   470>123   480>231
 490>158   500>225   510> 53   520> 98
 530> 92   540>110   550>175   560>231
 570>163   580>184   590>178   600>  7
 610>110   620> 39   630>104   640> 25
 650> 74   660>110   670> 95   680> 25
 690> 74   700>229   710>226   720> 65
 730>111   740>156   750> 18   760>117
 770> 15   780> 20   790> 44   800> 72
 810> 50   820>255   830> 17   840>182
 850>148   860> 58   870>131   880>157
 890>  8   900>136   910>210   920>229
 930> 67   940>  0   950>105   960>206
 970>235   980>183   990>207  1000>172
1010>225  1020> 71  1030>181  1040>231
1050> 47  1060> 92  1070>207  1080> 51
1090> 91  1100> 32  1110>  2  1120> 27
1130> 63  1140> 42  1150>101  1160>180
1170>224  1180>  3  1190> 72  1200>216
1210> 84  1220>191  1230>240  1240>119
1250> 27  1260> 78  1270>249  1280>187
1290>193  1300> 39  1310>214  1320>156
1330>178  1340>229  1350> 75  1360>115
1370>162  1380>140  1390>178  1400>122
1410> 67  1420>181  1430> 61  1440>155
1450> 74  1460>181  1470>124  1480> 86
1490> 43  1500>  0  1510> 15  1520> 46
1530>206  1540>198  1550>151  1560>  4
1570> 54  1580>  9  1590>118  1600>195
1610> 90  1620>178  1630>179  1640>224
1650>129  1660>134  1670>101  1680>208
1690>130  1700>157  1710> 58  1720>236
1730>245  1740> 93  1750>  1  1760>240
1770> 43  1780> 37  1790>168  1800>153
1810> 78  1820>193  1830>158  1840>235
1850>132  1860> 78  1870>120  1880> 15
1890>178  1900>245  1910>114  1920>252
1930>143  1940>167  1950>178  1960>227
1970>  2  1980>254  1990> 54  2000>152
2010> 84  2020> 99  2030>198  2040> 13
2050>154  2060>236  2070> 48  2080> 13
2090>146  2100>157  2110>182  2120> 20
2130>202  2140> 68  2150>193  2160>150
2170> 93  2180> 79  2190>245  2200> 64
2210> 18  2220>232  2230>205  2240>218
2250>198  2260> 82  2270> 65  2280> 76
2290> 14  2300>238  2310> 41  2320>198
2330> 38  2340>119  2350>  1  2360>143
2370>252  2380> 19  2390> 66  2400>201
2410>111  2420> 52  2430>  1  2440> 19
2450>139  2460> 65  2470> 73  2480>235
2490> 15  2500>243  2510>206  2520>157
2530>239  2540>142  2550>146  2560>196
2570>250  2580>117  2590> 33  2600>188
2610>148  2620>132  2630> 37  2640>234
2650>117  2660> 66  2670>158  2680>234
```

MSX サウンドフォーラム

a tempo ff

フォーラム塾長
よっちゃん

第9回

すっかり人気の高くなったこの連載、投稿作品の数も多くいま一歩で採用を見送るものがたくさんある。うーん、残念だな。なんとかしたいと思うのですが、いいアイデアはないだっしゃろか。

規定部門：今月のお題「夢」

お題に入るまえに、ちょっと。2月号に掲載した『SLのはかない一生』がじつは盗作だった、というのは4月号の69ページでおわびしたとおりですが、その後、作者とされていたSくんが投稿したのではなく、別人が彼の名で投稿したのだということが判明しました。そこで、ここでSくんの名誉を回復します。本物のSくんからの投稿をお待ちします。

あーさて、今月のお題は「夢」。7月号の告知で「悪夢でもいいよ」といったせいか、うなされそうな怖い作品が（気のぬけるものもたくさんあったのだが）投稿されてきた。「規定部門のほうがやや密度が低い」と書いたのが運のつき、作品の多さに打ちこみの丁稚（でっち）どんたちはひーひーいっておりました。そのなかからまずは『昭和の悪夢』を紹介。

『昭和の悪夢』神奈川県・木大塚康正

```
10 SOUND7,28:COLOR15
20 J=RND(1)*99+150:COLOR,1,1
30 FORI=0TOJSTEP2
40 SOUND0,I/2+50:SOUND2,I/2+8
0:SOUND8,I/16:SOUND9,I/16
50 NEXT:SOUND8,0:SOUND9,0
60 SOUND6,20:FORJ=ITO0STEP-1.
2:SOUND10,J/16:NEXT
70 COLOR,6,6:J=RND(1):IFJ<.5T
HENSOUND10,0:GOTO20
80 SOUND10,16:SOUND12,0:SOUND
11,230:SOUND13,8:GOTO20
```

作者の木（もく）大塚康正クン（「木」は称号）は、次回からは木火（もっか）大塚康正と呼ぶことにする。作品の内容は、戦場の音のシミュレーションで、爆弾が落ちたり、機関銃の音がしたり、ときどき爆発で画面が赤く光る、というもの。さすがによくできている。「平成の時代には戦争がないように祈りたいですね」という作者のコメントにうなずく塾長であった。

次は千葉県のDragon（MS）クンの『悪夢』。怖い夢を見ていて、どうしようもなくなったところでハッと目が覚め、夢だったことに気がつくという、いわゆる夢落ちですが、同じアイデアの作品がいくつかあったなかで、Dragonクンのものがもっともシンプル&ストレートで、ツボを突いていました。テンポがちょうどよい。

『悪夢』千葉県・Dragon

```
10 SCREEN1:WIDTH30:KEYOFF
20 COLOR,1,1:FORI=1TO15:PLAY"
L64O4V=I;CECECECECE","L64O4V=
I;FDFDFDFDFD":NEXTI
30 FORI=0TO1100:NEXTI:COLOR,7
,7:LOCATE11,10:PRINT"ゆ,ゆめか・・・
"
```

神奈川県のFLOWERクンは今回自由部門でも採用されているので、一気にMSとなる。ソウル・オリンピックの男子100mを題材にしたもので、9.79で時計が止まり、大観衆の歓声が響く。作品名は『夢の記録』というわけで、うーん、うまいなあ。完成度の非常に高い作品です。

『夢の記録』神奈川県・FLOWER

```
10 SCREEN1:CLS:SOUND7,55:SOUN
D6,30:PLAY"S0M5000C2":TIME=0:
FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):GOSUB40
20 NEXT:SOUND6,1:SOUND8,16:SO
UND11,100:SOUND12,2:SOUND13,8
:SOUND0,1
30 GOSUB40:GOTO30
40 LOCATE5,5:PRINTUSING"#.##"
;TIME/60+.02:IFTIME<587THENRE
TURNELSEPRINT" WORLD RECORD"
50 SOUND6,30:SOUND8,12:SOUND0
,1:FORI=0TO5000:NEXT:SOUND8,0
```

埼玉県のSANSHOクンの『ゆ・め♡』は、メルヘンチックな音がよくできているので採用。じつはもう一つ『あくむ』という、スペースキーを押すと歯医者のドリルの音が高くなる作品もあって、かなりポイントが高かったのだが、音がいまいち似ていなかったので見送られた。アイデアはすぐれている。次作に期待します。

『ゆ・め♡』埼玉県・SANSHO

```
10 X$="O7BAGFEDCO6BAGFEDCO5BA
GFE"
20 A$=X$+"DC":B$="R64"+X$:C$=
"R16"+X$
30 PLAY"S10M3000L32","V14O7L3
2","V13O7L32"
40 PLAYA$,B$,C$
```

規定部門の最後は、プログラムを見ただけで音が予想できる、あまりにシンプルな『いびき』。作者の北海道は阿寒のパトクン（M）、スペースの関係で掲載できなかったが妙なイラストもよかったぞ。

くふうを重ねている投稿作家諸君からは怒られそうな作品だが、お題の「夢」に対して『いびき』をぶつけるというアンチ・クライマックスなアイデア、SOUND文を順番にならべるプログラム、まぬけな音……ああ、完璧だ。よかよか。

『いびき』北海道・パト

```
10 SOUND1,15
20 SOUND6,12
30 SOUND7,182
40 SOUND8,16
50 SOUND12,50
60 SOUND13,14
```

MSXサウンドフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字でかく。⑤ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って「ファンダム内サウンドフォーラム」係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

※このコーナーの掲載プログラムは、無印＝MSX（RAM8K以上）MSX2/2+用、＊＝MSX2/2+（VRAM64K以上）用、＊＊＝MSX2/2+（VRAM128K）用です

自由部門：続・わびさびの世界

自由部門は激戦区。月を追うごとにレベルアップしていくようで、「ちょっとまえなら絶対に採用されたのに」という作品たちが日の目を見ることなく消えていく事実に驚く。だから、踏切だとか波の音だとかいうありきたりの音だけでは絶対に採用されない。音作りと演出をくふうしてね。

『蚊取り線香の悲劇』大阪府・MR. NORA

```
10 SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND9
,11:SOUND12,1:SOUND13,14:A=15
0:B=100
20 FORI=0TO21:FORJ=ATOBSTEP-2
:SOUND0,J:SOUND2,J:NEXT:A=A+5
:B=B+5:NEXT
30 PLAY"S9L6F+B"
```

というわけで、大阪府のMR. NORA（MSX2）の『蚊取り線香の悲劇』は、副題に『死にゆく蚊たち』とあるように、日本の夏をうまく表現した作品。最後の「ポットン」という音で、まさに落ちがついている。現実音ではないが、誰にもわかる音だ。

『エジプト』神奈川県・AOTAX

```
10 DIMZ(20):X=3:Y=1:Z(0)=25:B
=1:A=1
20 FORI=1TO20:SWAPX,Y:Z(I)=Z(
I-1)+X:NEXT
30 IFA=0ORA=20THENB=-B:GOTO50
40 IFRND(1)>.8THENB=-B
50 A=A+B:PLAY"T120L8S14M1300N
=Z(A);":GOTO30
```

丁稚どんが「塾長好みのが来てますぜ」と聴かせてくれたのがこの『エジプト』。神奈川県のAOTAXクン（M）、キミはたしかに私の弱みを握っています。

Nを使って音の高さを決めているのだが、エジプトふうの音階を関数で作っているのがおもしろい。この手法は、ほかにもいろいろ応用ができそうだ。

『くしゃい』東京都・MACK竹中

```
10 SCREEN3:OPEN"GRP:"AS#1:DRA
W"BM60,60":PRINT#1,"くしゃい"
20 SOUND7,1:SOUND6,1:PLAY"S4M
4000C":SOUND8,15
```

東京都のMACK竹中クン（M）は、天安門広場を題材にした作品も送ってくれたのだが、おなじアイデアのRomiのほうに軍配が上がった。テンポがもう少し速ければ……。採用されたのは、視覚効果抜群のコレ。「音は小さいが臭いは絶大というやつですよ」と本人がコメントしている。いやはや。

『ロケット花火』神奈川県・FLOWER

```
10 SOUND7,49:SOUND6,10:PLAY"V
12C1C1":FORI=0TO2000:NEXT
20 SOUND0,1:SOUND8,0:SOUND9,1
5:SOUND10,15:FORI=30TO60STEP.
1:SOUND2,I:SOUND4,I-1:NEXT
30 SOUND9,0:SOUND10,0:SOUND6,
20:PLAY"V15C16S0M3000C1"
```

最後は時節ネタで、神奈川県のFLOWERクン（MS）の『ロケット花火』。火がついて、ヒューンと飛んで、パンとはじけるまでがうまく表現されている。

夏も終わりになってくると、花火も悲しくなるんですよね。

今月のRomi：メルヘン＋スリラー＋社会派の3本立て

すでにカうどんを完成し、殿堂入りしたカうどんRomi。信奉者たちの間では、Romiさまと呼ばれている、との噂も耳にする。天狗になっちゃったらいやだなあ、と思いつつも、ああ、平等に審査したら今回も3本採用してしまった。うーむ。今後、カうどんRomiには師範代として、採用されるごとに塾長の職権を切り売りしていこう。

まず今回は、来月号で告知する12月号のお題を決めてもらう。ただし、つまらなかったら降格することだってあるかもしれない。この号が出るころにはRomiの運命は決まっているだろう。ただ塾長が楽になるだけだという話もあるが、あーいやいやうーむ。

『銀河銀道の夜』

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN2:FORI=0
TO99:PSET(RND(1)*255,RND(1)*1
74),RND(1)*15:NEXT
20 SOUND7,62:SOUND8,15:FORI=0
TO299:SOUND0,100+(IMOD2)*5:NE
XT:SOUND8,0:FORI=0TO699:NEXT
30 SOUND7,54:FORL=200TO20STEP
-20:GOSUB50:NEXT:FORK=0TO10:G
OSUB50:NEXT:FORL=0TO200STEP20
:GOSUB50:NEXT
40 FORI=0TO2999:NEXT:GOTO20
50 FORI=0TO3:FORJ=15TO0STEP-1
:SOUND8,J:SOUND0,RND(1)*50:NE
XT:FORJ=0TOL:NEXTJ,I:RETURN
```

今月のRomi、1本目は規定部門向けの『銀河銀道の夜』（鉄道のまちがいだという作者からの訂正が届いたがおもしろいのでそのままにする）。星空を汽車が走るメルヘン。

次は、うーんやられた、サスペンスものの『ジョーズ』。映画を見た人なら必ず笑える、そうでなくてもやっぱり笑える傑作だ。「ガーブッ」とかまれたあとでまたループがかかるのがまたおかしい。テクニック的にも集大成といえるので、研究するとよいだろう。

『ジョーズ』

```
10 SOUND7,28:SOUND11,10:SOUND
12,10:SOUND10,0
20 A=.2:B=299:C=.1:D=899:E=1:
GOSUB70:B=100:C=.3:D=0:E=3:GO
SUB70:SOUND10,16:SOUND6,3:GOS
UB70
30 SOUND8,15:SOUND1,0:FORI=12
0TO250:SOUND0,0:SOUND0,I:NEXT
:SOUND8,0:E=0:GOSUB70:FORI=0T
O1999:NEXT:RUN
40 SOUND1,1:SOUND0,172:SOUND3
,1:SOUND2,170:SOUND13,0:FORI=
10TO15STEP A:SOUND8,I:SOUND9,
I:NEXT:FORI=0TO B:NEXT
50 SOUND13,0:SOUND0,148:SOUND
2,146:FORI=15TO0STEP-C:SOUND8
,I:SOUND9,I:NEXT
60 FORI=0TOD:NEXT:RETURN
70 FORL=0TOE:GOSUB40:NEXT:RET
URN
```

時事ネタとしてよかったのに加え、サウンド、ビジュアルともに表現が見事だったのが、この『怒濤（どとう）の天安門（てんあんもん）〜民衆の叫び』。最高級のほめことばとして「いしいひさいちに匹敵（ひってき）する」という賛辞を与えたい。次はぜひ宇野首相でお願いします。

『怒濤の天安門〜民衆の叫び』

```
10 CLS:KEYOFF:COLOR0,0,0:SOUN
D7,38:SOUND8,15
20 FORI=0TO15:SOUND1,I:NEXT
30 FORI=10TO30STEP2:SOUND6,I:
NEXT:IFRND(1)>.1THEN20
40 COLOR,8:FORI=15TO0STEP-1:S
OUND9,I:SOUND6,I:NEXT:SOUND9,
16:SOUND6,30:SOUND11,99:SOUND
12,99:SOUND13,0:COLOR,0:GOTO2
0
```

11月号のお題「選挙」

おとなの世界では、選挙が大変な今日このごろである。この号が出るころには、話題の候補者たちの結果もわかっているハズ。ただし、ネタはおとなの金権・物欲のみならず、学級委員の選挙だとか、身近な世界から発想してもらうのもよい。鋭い突っこみ、あきれるボケを待っております。

しめ切りは8月31日、応募方法は左ページ下の規定を参照してください。お題に即したイラスト、自由部門の投稿も募集中です。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト（ただし定価で1万円以内）を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪（はくだつ）もあるので心するように（塾長）。

FM音楽館♪

◆楽評:よっちゃん

無事に『FM音楽館』の単行本も発売されてめでたい今日この頃、つくづくペンネームを使えばよかったと思うものの、皆さん、本屋でお求めくださいねと宣伝しつつ、今月のこのコーナーは読者から送られてきたプログラムから厳選した2本を紹介することにしましょう。

投稿作品も次第にオリジナル作品が増えてきて、なかなかよい傾向。既成の曲も、音色や構成に独自の工夫を加えるのがGOOD。ただFM音源に置き換えるだけじゃなくて、魅力的に聴かせるくふうが大切です。

PANIC!

◉大阪府・TAKANIの作品◉

まずは大阪府のTAKANIクンのオリジナル作品『パニック』。「サウンドフォーラムの8月号のお題ってのと、かなり重なってしまった……」と手紙にありますが、そういうのもおもしろいかもしれない。

プログラムを調べると、それぞれの部分は別に難しいことはやっていないのだが、「どう聴かせるか」という点にはかなりのくふうが見られる。

まず行20〜50はFM音源の基本設定。CALL MUSICのパラメータの最初で1を指定しているので、リズム音源(ドラムセットの音)も使用できる。チャンネルAはトランペット、Bはチャイム、Cはウッドベースに設定されている。このあたりは、わざわざ3つの行にしなくても、1行で済ませられるところだが、まあ見やすいというメリットはありますね。プログラム全体もそんなに長くないので多少のムダがあっても気にはならない。行110〜470は各チャンネル用の演奏データ。

で、行510以降で実際の演奏を行うのだが、行530、行540、行650など、曲の節目にSOUND文をまじえて、効果的な効果音(?)をはさみこんでいる。また、目新しい命令としては、行610〜630でTRANSPOSE命令を用いて、同じ演奏データを使いながら転調を行っている。結果はといえば、まあ聴くとおりのユーモラスな作品に仕上がっているわけです。

```
10 ' >>  PANIC!!  <<
20 CALL MUSIC (1,0,1,1,1)
30 PLAY #2,"@6","@22","@33"
40 PLAY #2,"T145V10","T145V8","T145V10",
"T145V10"
50 PLAY #2,"O5L16Q6","O4L16Q4","O3L8Q6",
"@A15"
100 '
110 A1$="E4E4E4C4&C1"
120 A2$="D4D4D4<B4&B1>"
130 A3$="EGR16EGR16EGR16EGR16<B8>D8"
140 A4$="EGR16EGR16EGR16EGR16EEDD+"
150 A5$="T125GEEGEGGET100EGEGGGDD+"
160 A6$="E4E8.E16E4G8.F+16"
170 A7$="F+8.E16E8.D+16E4.R8"
200 '
210 B1$="G+4G+4G+4E4&E1"
220 B2$="A4A4A4F+4&F+1"
230 B3$="GEEGEGGEEGEDD8<B8>"
240 B4$="GEEGEGGEEGEGGG<BB+>"
250 B5$="T125EGR16EGR16EGT100R16EGR16EE<
BB+>"
260 B6$="E8R8<B8B8>C4<B4>"
270 B7$="R4D+8R8E8R4."
300 '
310 C1$="E4E4E4G4&G1"
320 C2$="A4A4A4B4&B1"
330 C3$="EEEDED<B>D"
340 C4$="EEEDEEG4"
350 C5$="T125EEEDT100EEGG"
360 C6$="E4>E4<E4>E4<"
370 C7$="E4>E4<E4>>E4<<"
400 '
410 D1$="B4B4B4B4R2BM16M16S!C!4."
420 D2$="BS4BS4BS4BSC4R1"
430 D3$="BH8H8SH8H8BH8H8SH8C!8"
440 D4$="BH8H8SH8H8BH8H8SH16S16S16SC16"
450 D5$="T125BSH8H8H8H8T100H8BM16M16B!S!
4"
460 D6$="BH!4BH!4BH!4BH!4"
470 D7$="B4BSM!4BSM!4BC!4"
500 ' >> PLAY <<
510 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$
520 PLAY #2,A2$,B2$,C2$,D2$
530 FOR I=0 TO 255:SOUND 7,62:SOUND 0,I:
SOUND 8,10:NEXT:FOR I=0 TO 100:N=RND(1)*
255:SOUND 0,N:NEXT
540 FOR I=255 TO 0 STEP -5:SOUND 0,I:NEX
T
550 PLAY #2,"","","","BM16M16S!C!8"
560 FOR I=0 TO 3
570 FOR N=0 TO 2
580 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D3$
590 NEXT
600 PLAY #2,A4$,B4$,C4$,D4$
610 IF I=0 THEN CALL TRANSPOSE (-100)
620 IF I=1 THEN CALL TRANSPOSE (100)
630 IF I=2 THEN CALL TRANSPOSE (0)
640 NEXT
```

```
650 SOUND 7,55:SOUND 6,31:SOUND 8,16:SOU
ND 12,125:SOUND 13,11
660 FOR N=0 TO 1999:NEXT
670 PLAY #2,A5$,B5$,C5$,D5$
680 PLAY #2,A6$,B6$,C6$,D6$
690 PLAY #2,A7$,B7$,C7$,D7$
700 END
```

BANG-BANG!!

◉埼玉県・GAN-P☆の作品◉

もはやこの人なしではこのページが成立しえないのではないかと噂されているGAN-P☆クンの新作は『BANG-BANG!!』。手紙を読むと、口調がなんとなく私に似てきているようで、いやはや。

「この曲にはメロディーと伴奏がない。ということは、ベースとドラムだけということだ。でも結構、格好よくできあがったと思う」そうです。

行20ではCALL MUSICでFM音源のチャンネルを最大に設定(実際にはチャンネルE、Fは使っていない)。行30のSOUND文は行450と行460でN1$、N2$を鳴らすための基本設定。行50では、音色、テンポ、音量などをまとめて設定している。オクターブ(O)を決めずに、すべて">"や"<"で音域を決めているのが気になるところですが、行470でループをかけていてもちゃんとエラーは出ないので大丈夫。

行70から行260までは演奏用のデータ。ドラムのデータは、行290のように、しばしばPLAY文中に直接書きこまれてもいます。また、行320や行350、行400のように巧みにFOR〜NEXTループを使っているのもうまい。

しかしですね、基本的にカッコイイのは、細かいドラムのフレーズがよくできている、という点です。これはたいへん参考になるので、ぜひコツを盗んでください。ではまた来月。

```
10 '——— BANG-BANG!!
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 SOUND7,&B110000:SOUND6,31
40 '
50 PLAY#2,"T128@24V10@V116Q6<L16","T128@
33V10@V111Q6<L16","T128@28@V76L16Q5","T1
28@28@V74L16Q5","","","T128V3@A11","V12@
V91L16>>
60 '
70 A1$="CC<B->CE-CR16C
80 A2$="CC<B->CE-R16<B->C8C<B->CE-C<B->C
90 A3$="CC<B->CE-R16<B->G8GFE-FE-<B-8>
100 A4$="CC<B->CR8CC<B->CR8CC<B->C
110 A5$="R8CC<B->CR8CC<B->CR8CC
120 A6$="<B->CR8CC<B->CR8CC<B->CR8
130 A7$="CC<B->CR8CC8B->C<CFGE-<B->
140 A8$="CC<B->CE-C<B->C8B->C<CFGE-<B->
150 A9$="CCE-CCFCCGCFCE-CD<B->
160 AA$="CC>FG<C>E-F<CB-B-C>C<E-DC8
170 AB$="C8B-C>E-DC<C>FE-<D>C<<B->>C<CC
180 C1$="R2R8...DDDD
190 D1$="R2.EEEE
200 N1$="T128R2T132D.R32D32.R64D.R32D32.
R64D8
210 N2$="D32.R64D.R32D32.R64D.R32D32.R64
D.R32D32.R64D.R32D32.R64D.R32D32.R64
220 R2$="HM8B!16B!16HS16B!16B!16HM8HM16H
M16B!16HS16B!16B!16B!16
230 R3$="HM16HM16HS8HM8H16H16HS8HM8B!M16
B!M16HS8"
240 R4$="B!C16B!16B!C16B!C16B!16B!C16B!C
16B!16S24S24S24S16S16HM24HM24HM24H16H16
250 R5$="MH24M24M24MH24M48H48M24 M24M48H
48M24MH24M24M24 MH24M48H48M24M24M48H48M2
4 MH24M24M24MH24M48H48M24
260 R6$="B!16B!16S16B!16M16B!16S16S16HSM
16HSM16HSM8HSM16HSM16HSM16HSM16
270 '
280 PLAY#2,"","","","","","",R2$+R2$
290 PLAY#2,A1$,A1$,"","","","","C!2SM16B
!24B!24B!24SM16HB!16HB!16SC!8
300 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,"","","R2SM16
SM16B!24B!24B!24SH16HM16HM16HM16"
310 PLAY#2,A1$,A1$,"","","","","R2C!S24S
24S24S16C!S16M24M24M24C!B!M16B!M16"
320 PLAY#2,A1$,A1$,"","","","","R2C!SM8S
M16C!SM8SM16C!SM16B!SM16",N1$:FORS=1TO4
330 PLAY#2,A2$,A2$,"","","","",R2$
340 PLAY#2,A3$,A3$,"","","","",R2$:NEXT
350 FORS=1TO2
360 PLAY#2,A4$,A4$,"","","","",R3$
370 PLAY#2,A5$,A5$,"","","","",R4$
380 PLAY#2,A6$,A6$,"","","","",R5$
390 PLAY#2,A7$,A7$,"","","","",R6$:NEXT
400 FORS=1TO2
410 PLAY#2,A8$,A8$,"","","","",R2$
420 PLAY#2,A9$,A9$,"","","","",R2$
430 PLAY#2,AA$,AA$,"","","","",R2$
440 PLAY#2,AB$,AB$,"","","","",R6$:NEXT
450 PLAY#2,"","","","","","",R3$,N2$
460 PLAY#2,"","","","","","",R2$,N2$
470 GOTO280
```

投稿大募集!!

FM音楽館の人気は、読者アンケートによると、だいたい10パーセントくらいで、これはFM音源の普及率の高さを感じさせます。今後ともよりよい、よりおもしろい演奏プログラムを掲載していきたいので、読者の皆さんからの投稿を大募集しています!

FM音楽館では、FMパックやMSX2+のFM音源(MSX-MUSIC)用の演奏プログラムを受け付けています。今月号に載っている2本の演奏プログラムはどちらもオリジナル作品ですが、べつにオリジナルでないといけないというわけではありません。自分の好きなミュージシャンの曲を好きにアレンジしたりして作ったものなども歓迎します。また、短いリズムパターンだけ、とかいうのもおもしろいですね。

作品ができたら、ディスクかテープにセーブして、コメントなどを書いたメモ(住所、氏名、年齢、電話番号はかならず書いてください。また、曲を作るときに参考にした本や雑誌があるときは、その名前も明記してください)といっしょに、

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN「FM音楽館」係

まで送ってください。投稿作品を入れるための大きな箱を用意して待っています。

なお、掲載させていただいた作品の作者には当社規定の原稿料をさしあげています。

PS. FM音楽館への質問、リクエストなどがありましたら、ハガキで送ってください(質問のときは往復ハガキでお願いします)。

リクエストにはできるだけ対応していきたいと思っていますので、よろしく。

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。戦略や作戦といった硬派なものからヒマネタまで、手広く受け付けています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には欄外のような数種類の特典があります。

信長の野望〈全国版〉で宇都宮広綱がサバイバルしているかと思えば、ジンギスカンでは伏兵を3重にして敵本隊を攻撃してみたり、三国志ではわざと囲いを欠いて敵をいじめていたりする。

信長の野望〈全国版〉

（MSX2／2+版）

宇都宮広綱のサバイバル

50か国モード、レベル1で12国の宇都宮広綱を選びます。能力値はかならず高く（とくに魅力）してください。

1560年春に謀叛や上杉・伊達の攻撃を避け、14国北条だけに攻撃させます。

各部隊を図1（省略。右下の写真）のように配置すると、敵は図2（同上）のように配置しますので、一気に本隊をついて兵士をもらいます。

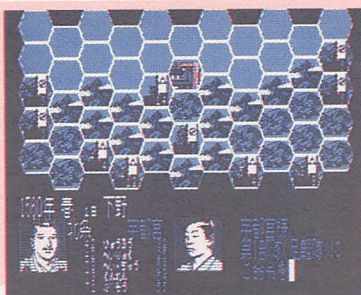
(byRANMAKUN・東京都)

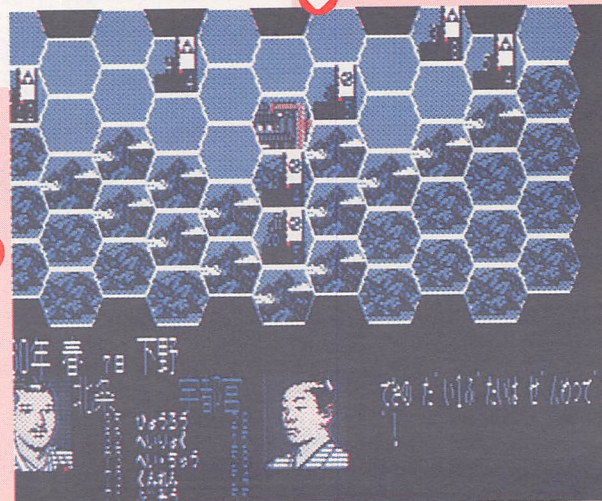
といわれても、謀叛や上杉・伊達の攻撃を避けられるはずもなく、むなしくリセットをくり返すばかりだった。

それにもかかわらず採用されたのは、この作戦の失敗が、そのまま広綱討ち死にを意味していたからだ。つまり、超の付く弱小大名である宇都宮広綱が生き残ること自体に価値があるのだ。

RANMAKUNはMSX版でやって成功率60%くらいだったそうだが、編集部ではMSX2版でやって、じつに31回に7回しか成功しなかった（はじめに設定する能力値にこだわらなかったせいもあるかもしれない）。成功率約22%だ。

なお、佐竹が攻めてきても作戦自体はうまくいったし、14国から攻めてくるなら、北条でなく（この時点ですでに14国が上杉にとられていることもよくあった）てもいい。ただし、大名自身が攻めてきたときにはまず勝てない。また、戦争に勝ったとしても、残った兵力が40台以下だとふたたび攻められる可能性がある。

自分の番がきたら、春にはあり金を全部民に施し、夏には年貢率を50%にする。最初の収穫のある1561年秋までは兵を雇うなどという無謀なことを考えてはいけない。

↑1560年春。北条が兵力42で攻めてきた。この兵力なら楽勝だ

←第2部隊・第4部隊が攻撃されているあいだに第3部隊を山地に入れておくのがポイント

←敵本隊を一撃で倒せるようになったら攻撃する

←今川が北条を滅ぼしてしまったが、14国から攻めてくるのならだれでもいい

今月のプレゼント

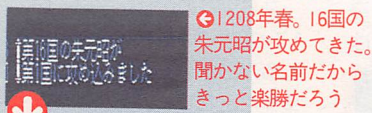
FAN STRATEGYでは採用された情報を送ってくれた方に、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。今月号は、三国志の若杉クンにテレカをプレゼントします。信長の野望〈全国版〉のRANMAKUNとジンギスカンの超魔神ギスカンクン、ちょいネタ伝言板の3人は、すべて④なのであしからず。

ジンギスカン
(MSX2/2+版)
伏兵3重攻撃

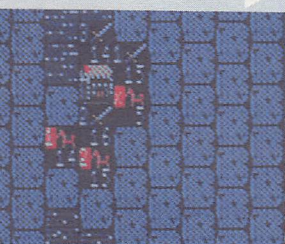
攻められたとき、3部隊の歩兵に、敵本隊と城を結ぶ位置で伏兵させます。城を空けておくと、敵本隊は城を目指し、ほかの敵部隊はこちらの本隊を目指すので、自軍本隊は敵の本隊以外が伏兵にやられないよう誘導します。これで、確実に敵本隊のみをやっつけられます。

(by超魔神ギスカン・奈良県)

兵士配分で歩兵を3部隊作っておく。本隊にもあるていどの兵力が必要だ

伏兵を3回行うためには、訓練度を240以上にしておかないといけない

1208年春。16国の朱元昭が攻めてきた。聞かない名前だからきっと楽勝だろう

初期配置。自軍本隊は敵本隊から遠く、歩兵は敵本隊の近くに配置する

歩兵はすべて初期配置で伏兵。敵の動きを読み切って伏兵の位置を決める

3隊の伏兵によって、敵本隊の兵力は29から5になった。勝利は時間の問題だ

敵本隊が逃げ出すと、ほかの部隊はこちらの本隊を追いはじめる

最後の一撃をくだす直前。攻めこんだ敵兵力が小さくてもこちらの兵力は増える

61の敵に攻められて、こちらの兵力は64から89に増加したのだ

なんとなくかんたんにできそうな作戦だったので、世界編、ジンギスカン、レベル10で試してみたが、書いてあるほどかんたんなものではなかった。

まず、歩兵3部隊に伏兵させるためには、訓練度を240以上にしておかなければならない(実験していて感じたのだが、訓練度80につき1回伏兵できるみたいだ)。やっと伏兵ができるようになったら、つぎなる問題に直面した。伏兵の効果が小さくて勝てないのだ。この問題は武装度を上げることで解決しようと思い、武装度も240以上まで上げてみると(準備ができるまで部隊編成は本隊100%騎馬にした)、ようやく成功した。ただし、すぐに成功したわけではない。

まず、こちらの本隊の兵力が敵本隊の兵力にくらべてあまりにも小さすぎると、敵本隊もこちらの本隊を目指してくるのだ。よって、本隊にもあるていどの兵を割り当てないとならない。つぎに、初期配置で、敵本隊とほかの敵部隊の進行方向がクロスするようにこちらの本隊を配置してはいけない。城に伏兵するのもダメ。敵本隊が伏兵を避けるような動きを見せることもあるので、敵本隊の動きを見定めてから伏兵すること。敵本隊と城のあいだを(見えないはずだとはいえ)伏兵でさえぎらないほうがいい。

また、敵部隊が城の近くに配置されたときには、伏兵がやりづらいので、場合によっては歩兵のひとつで敵本隊をしばらくのあいだ足止めすることが必要。敵のすべての部隊の動きを読み切って敵本隊以外が伏兵にぶつかりそうなときは、本隊の兵力を多少犠牲にしてもそれを避けるように誘導する(敵に攻撃させるよりは山などを通るほうがまし)。というように、この作戦を成功させるには、『巨人の星』の大リーグボール1号なみのコンセントレーション(集中力)と技術が必要なのだ。これはかなりきついし、よほどゲームに熟練していないとできないのではないだろうか。

ちなみに、実験したときには、ついに頼朝などの武力の高い者が攻めてくることがなかったので、このやり方で頼朝などの猛者にも勝てるのかどうかはわからない。

決定的な欠点は、部隊編成がふつうに攻撃するときには使いづらいことだ(ふつうなら騎馬隊や弓矢隊がメインになるのだから)。攻撃まえには部隊編成を変えたいし、他国に攻めこんだ直後にもとの国に攻めこまれたときのことを考えると不安が残る。

思うに、武装度・訓練度・武力を十分に上げておけば、どの部隊を主力にしてもうまくいくのではないだろうか? だとすると、攻撃時に伏兵以外のメリットのない歩兵(足は遅いし、攻撃力も低い)を選ぶことはあまり有利な選択だとは思えない。実験時はこの作戦を試すため、意識的に武力・訓練度・武装度・兵力を上げないようにしたが、作戦の準備ができてから攻めこまれるまでに武力・訓練度・武装度・兵力の値を上げる余裕は十分にあった。

これらのことから、この伏兵作戦はあまり利用価値はないと思う。もちろん、伏兵の効果自体を楽しむことを目的にするなら話は別だが(採用した理由もじつはそこにある。ストラテジー担当者も、この作戦の実験をするまでは、伏兵を使ったことがなかったのだ)。

興味のある人は試してみよう。

三国志
(MSX2/2+版)
欠囲戦法

終盤に有効な戦法です。ある敵国が1か国しか持たないか孤立している場合、その国に隣接する1か国を金・米ともに空の空白地にしてしまいます。そして、作った空白地と敵国の2か国を自分の国で取り囲んで、できるだけ大軍で攻めこみます。あとは、ふつうに戦っていればいいです。そのうちに敵は金も米もない国へ退却してくれます。

2か国を取り囲むのはめんどうなようですが、敵を壊滅させる手間を考えたら、むしろこのほうが早く勝てます。

(by若杉直樹・愛知県)

⬆作戦開始まえの状況。16国から3国を攻めるのだ

この作戦は、条件さえ整えば中盤でも使えるので、MSX2版、シナリオ1、劉備、レベル10、理知的で公孫讃を攻めるのに使ってみた。空白地の隣接国は囲まなければならないが、敵国のまわりは攻めこんだあとに退却を使って埋めることもできる(つまり、攻めこんでから条件にあわせることもできるわけだ)。もっとも、そのぶん攻撃する兵力が減るので、敵の兵力とこちらの兵力を考えて、場合によって使い分ける必要があるだろう。

16国から3国を攻めることにして、まず16国に兵を集めた。空白地の2国には程普を退却させ、攻めるとき全武将を引き連れ金も米も全部持っていき、公孫讃が16国に退却することを期待して16国のまわりを自分の国で囲んでおく。

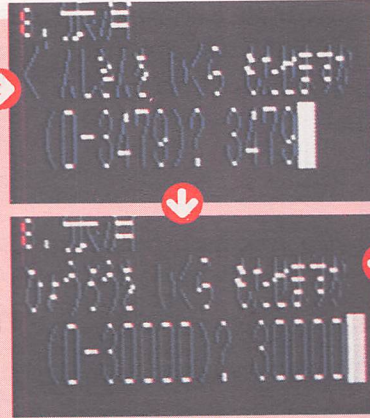
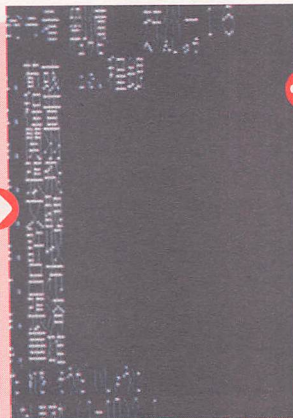
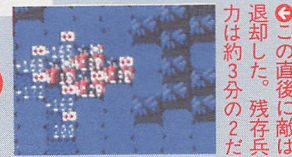
すぐには退却してくれなかったので攻撃してみると、敵兵が3分の1くらい減ったところで退却してくれた。ということは、こちらの兵の被害も、敵全軍をやっつける場合の3分の1で済んだということだ(敵の兵がすぐに自分の物になることを考えると、これはおいしい)。

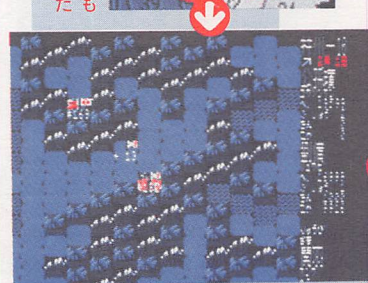
困ってしまったのは捕虜の処置だ。兵を持っているので逃がすのはもったいないような気がするし(しかも夏侯淵だ)、召し抱えてもすぐに引き抜かれては逆効果。あれこれ考えたあげく、召し抱えてしまった。

このような実験を3回ほどやってみたが、ほぼ同様の結果だった。曹操、孫権、終盤の馬騰などはけっこう苦労させられる相手だが、この作戦を使えば比較的かんたんに落とせるのではないだろうか。

なお、この作戦については、MSX版ではできないと考えられる理由がひとつもないので、機種をどれでもOKとした。ただし、編集部ではMSX版では試してはいない。

⬆武将をすべて参戦させ、金も兵糧もすべて持っていく。16国を金・兵糧0の空白地にするのだ

⬅程普を退却させるつもりなので2国に近い右のほうへ置く

⬆程普を2国へ退却させ、敵が退却できないようにしておく

⬅この直後に敵は退却した。残存兵力は約3分の2だ

➡公孫讃は思惑どおり金も兵糧もない16国へ退却した

⬆ただちに攻めこむ。敵は金も兵糧も0なのですぐに勝てるのだ

⬆兵力0でない捕虜ができる。引き抜かれる可能性も高い。これはこの作戦の欠点かもしれない

ちょいネタ伝言板

■信長の野望

★5月号浅井長政のおいしい技と同様、暗殺によって大幅に兵力が増える大名を表にしました。(byS.I・大阪府)

プレイする大名	武田	葛西	朝倉
暗殺する相手	北条	伊達	浅井
兵　力	225	144	126

■ジンギスカン

★日本でプレイする場合、①頼朝は高齢なので、大姫を北条義時と婚姻させる。②三幡姫と北条泰時を婚姻させる。③実朝を将軍候補にする。④兵1で頼朝に攻めさせ、わざと死ぬ。すると、若くて能力の高い頼家が跡継ぎになるので楽です。(by村上のりお・山形県)

■三国志

★略奪すると、その国の武将は忠誠度が武力－知力だけ上がります(計算結果がマイナスなら下がる)。(by永井剛・福岡県)

★長期戦になって援軍を送りたいが、近くからは送れず遠くに送りたい武将がいるという場合、戦場国が敵国なら送りたい武将を密計に行かせます。かならず捕まりますが、もとの忠誠度が高ければ寝返ってくれるでしょう。(byうろこ・長野県)

THE LINKS INFORMATION PAGE

虫の声が聞こえる時刻にチャットで会いましょう！

夏休みの間に新しい友だちを作って差をつけたいっていう人には、特に夜のチャットをおすすめしたい。

眠れない夜はチャットで楽しむ

リンクスでは毎晩のようにチャットの時間がある。チャットというのは通信上で、おしゃべりすること。「元気？」とキーボードから入力すれば、画面に「うん。キミはどう？」と返事の文章が表示される。そうやって、ふつうにしゃべるように会話をしていく。筆談といったほうがわかりいいかもしれないね。

そこでなんといっても楽しいのが、どこの誰か、どんな人かわからずどんどんおしゃべりできること。遠くに住んでいる人や、うんと年上の人だったり、仕事先からの参加だったり……。ふだん出会えないような人と偶然に話をして、趣味があって意気投合して、ついに親友になってしまうこともしょっちゅうだ。夏休みはこんな、ドキドキの出会いで友だちを増やすのも悪くないね。

右には編集部から、ある夜チャットに参加したときの一部。実際はこの何倍もある。

ある日のチャットから

チャットへの参加は4番を選んで……

参加は複数なので、なにやらワイワイと支離滅裂気味

時間帯が夜の11時だったからHな話題もつい出る？

どこから参加しているのか聞くと、広島や千葉だって！

会話が混んできて読むのがやっと。書きこんでられない

ハイパースピードで読んでいって、ついに終了

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

日付	内容
8/21	●スペシャルステージ『もうすぐLINKSサマーキャンプin KYOTOだミーティング』 実際に8月26・27日に行われるキャンプのミーティングを、チャットでやってみようというもの。行き先は京都の山奥。ホームルームに参加する気分で、自由な提案を待ってます。開催はチャンネル0で。
8/8 15 22 29	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日、夜9時スタート。5週勝ち抜いたチャンピオンにはオリジナルフォーマット（自分専用のボード用便せん）をプレゼント。F1気分でスピードを競うラリーだけど、途中の燃料補給やコースの選択なども結果に大きく影響。優秀なナビゲータを友だちに頼んで2人で参加するのもまた楽しい。
8/9 16 23 30	●『クイズの時間』 チャンネル0では、毎週水曜日の夜8時からクイズの時間。全問正解者のなかから、毎週抽選で1名にチャンネル0のグッズをプレゼント。リンクスの担当者は意外にいじわる。かならず、ひっかけの問題があるので要注意だ。
8/7	●スペシャルステージ『おくに自慢ペッペッ』 毎回とんでもない対決がみものの、『つばぜりあいペッペッ！』（チャンネル0、毎週日曜日夜9時～）を、今回はチャットでやろうというもの。地元の名物や、スゴイ人、自慢できることならなんでもOK。自慢しあって、つい熱くなってしまいそうだ。このヘンのネタは京都人が強そうな気がするが……。司会は大文字やつはしさん、チャットはチャンネル0にて。

MSX・FAN・NET

リンクスのなかでも人気の高いMファンのコーナー。元気がよくて優しい仲間がいっぱいです。だから、新人さんがメールをくれると、すごくうれしい。今月はそのうれしい新人さんからのメールを4つ紹介。これからもどうぞよろしく！

通信を始めるとMSXはそれこそ自分の秘密兵器に思えてくるね

ごていねいなメールありがとう。できたら自己紹介をしてね！

神戸で会ったことはよくおぼえています。またイベントで！

せっかく始めたリンクス。おこずかいの範囲でじょうずに参加を

THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

ファンダムのアンコールダウンロード／期間／7月20日～8月31日／たこの海岸物語PART1海岸編・たこの海岸物語PART2洞窟編・たこの海岸物語PART3迷宮編・まものクエスト・PURE STAR・GATTYAUV・すわいん・CHOPs・STAR FLEET・THE LONG LINE

掲載ソフト36本のプレゼントつき! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で36名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは8月31日必着。当選者の発表は10月7日発売の本誌11月号の欄外でおこないます。

●7月号の当選者発表は58ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合か増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で⑦以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 パソコン(MSX)に興味をもったきっかけは何ですか。4つまで順に選んでください。
①ゲームがたくさんできそう ②プログラムをやってみたい ③コンピュータグラフィックスを見て ④パソコン通信がおもしろそう ⑤ワープロに使える ⑥ビデオの編集用に使える
⑦コンピュータミュージックができる ⑧仕事で必要 ⑨勉強に必要 ⑩コンピュータとはどんなものか知っておきたい ⑪友だちが持っていたので刺激されて ⑫なんとなく ⑬その他

15 パソコン(MSX)を買った後、使ってみてどう感じましたか。(1つだけ)
①買ったはいいけど、まだ完全に使いこなしていないと思う
②いまだに使い方がまるでわからない
③だいたい思っていたとおり
④思っていた以上にいろいろ使える
⑤思っていたほど使えない(役にたたない感じ) ⑥その他

16 MSXを持つまえとあとでは、どんなことが変わりましたか。2つまで選んでください。
①勉強が好きになった ②まわりに注目された ③親や先生からほめられた ④親にしかられた ⑤友だちとのつきあいが増えた ⑥友だちとのつきあいが減った ⑦睡眠不足になった ⑧おこづかいが足りなくなった ⑨他の遊び(趣味)をしなくなった ⑩趣味がひろがった ⑪その他

17 MSXをどのくらい使っていますか。
①毎日5時間以上 ②毎日2時間以上
③毎日30分以上 ④週に2度ぐらい
⑤週に1度ぐらい ⑥めったに使わない

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	激突ペナントレース2	6
2	信長の野望・戦国群雄伝(サウンドなし・D)	16
3	夢幻戦士ヴァリスII	89
4	ファンタジーIII	98
5	銀河	100
6	クリムゾンII	102
7	D.C.コネクション	103
8	ガルフストリーム	104
9	天使たちの午後III	105
10	ディスクステーション6号	106
11	ディスクステーション秋号	107
12	シンセサウルスVer.2.0(要♪)	108

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉激突ペナントレース2
3	〈FAN ATTACK〉信長の野望・戦国群雄伝
4	ゲーム十字軍
5	BASICピクニック
6	FFB
7	〈ファンダム〉ゲームプログラム
8	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
9	〈ファンダム〉EDファンダム
10	〈ファンダム〉MSXサウンドフォーラム
11	FAN STRATEGY
12	FM音楽館
13	LINKS INFORMATION PAGE
14	〈Mini ATTACK〉夢幻戦士ヴァリスII
15	〈Mini ATTACK〉ファンタジーIII
16	〈Mini ATTACK〉銀河
17	記憶のラビリンス
18	〈FAN RADAR〉シンセサウルスVer.2.0
19	〈FAN NEWS〉クリムゾンII
20	〈FAN NEWS〉D.C.コネクション
21	〈FAN NEWS〉ガルフストリーム
22	〈FAN NEWS〉天使たちの午後III
23	DSfan
24	スーパーデータ学
25	ON SALE
26	COMING SOON
27	FAN CLIP
28	特大付録/群雄割拠完全版初期データ集

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊙ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊙PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	アークス
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アグニの石
5	アークティック
6	アレスタ
7	アンジェラス
8	アンデッドライン
9	イース
10	イースII
11	ウィザードリィ
12	エグザイル2
13	A列車で行こう
14	F-1スピリット
15	F-1スピリット3Dスペシャル
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	ガウディ
18	カオスエンジェルズ
19	ガリウスの迷宮
20	ガルフストリーム
21	ガンシップ
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派
23	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
24	銀河
25	グラディウス2
26	クリムゾン
27	クリムゾンII
28	激突ペナントレース2
29	ゴーファーの野望〜エピソードII〜
30	魂斗羅(コントラ)
31	サーク
32	サイオブレード
33	ザナドゥ
34	沙羅曼蛇
35	ザ・リターン・オブ・イシター
36	三国志
37	THEプロ野球激突ペナントレース
38	時空の花嫁
39	シャロム
40	シュバルツシルト
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
45	大戦略
46	T&Eマガジンディスクスペシャル各号
47	ディスクステーション各号
48	ディスクパック2
49	D.C.コネクション
50	天使たちの午後III
51	ドラゴンクエストII
52	ドラゴンスピリット
53	信長の野望〈全国版〉
54	信長の野望・戦国群雄伝
55	ハイドライド3
56	ハイディフォス
57	牌の魔術師
58	パックマニア
59	パロディウス
60	秘録 首斬り館
61	美少女コントロール
62	ファイナルファンタジー
63	ファイアーホーク(テグザー2)
64	ファンタジーIII
65	ブライ
66	プロ野球ファミリースタジアム
67	ポッキー
68	マイト・アンド・マジック
69	マイト・アンド・マジック2
70	マスター・オブ・モンスターズ
71	ミッドガルツ
72	夢幻戦士ヴァリスII
73	ラスト・ハルマゲドン
74	レイドック2〜LAST ATTACK〜
75	ロードス島戦記

（キリトリ線）

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

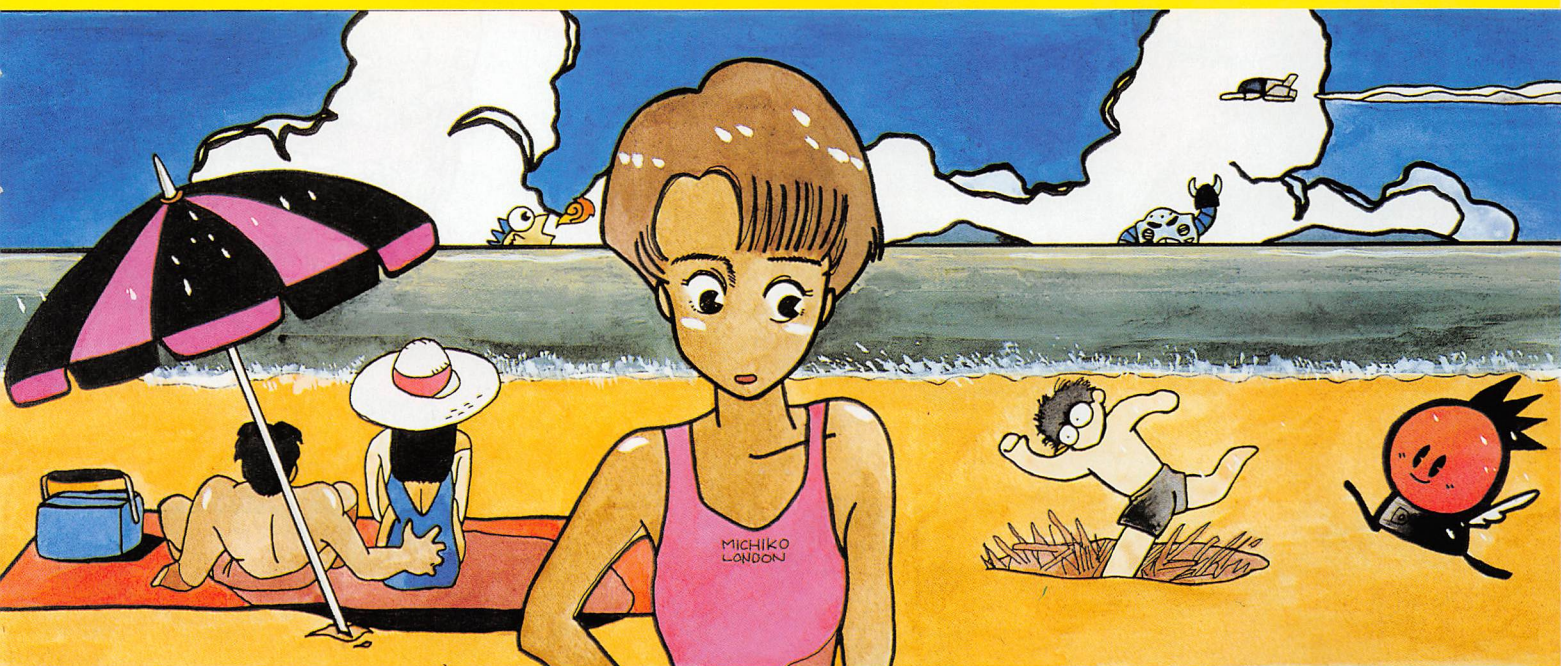
徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

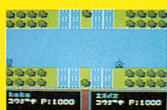
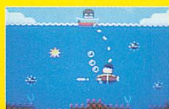
●ファミリーソフト/CM版MSフィールド機動戦士ガンダム ディスクステーション編（先取り）●ゲームアーツ/サムシリーズ5●Bit²/シンセザウルスver2.0（先取り）●電波新聞社/BASICマガジンコーナー●ジャスト/天使たちの午後3～私が夢中にしてあげる～(デモ)●徳間書店/MSXFAN●コンパイル/ブラスターバーン・BGV(人魚姫)・デフォルメKIDS3・DS＃SP4デモ●ニデコ/ザイゾログ(レトロ)●アスキー/MSXマガジン

のーみそコネコネ COMPILE

Disc station ディスクステーション 6号 DS#6

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO対応 2DD ♪ 2枚組1,940円（表示価格に消費税は含みません）

真夏の空に遊びの王国

8月8日発売

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ

9月8日発売

Disc station ディスクステーション スペシャル 秋号 DS＃SP4

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO対応 2DD ♪ 3枚組3,880円（外税方式）

1枚目　忍者シューティング・アレスタ外伝
2枚目　ちるどれん　うぉーず(SLG)
3枚目　・リバーヒルソフト/JBハロルド3(先取り)・ゲームアーツ/テグザー(レトロ)
　・クリスタルソフト/クリムゾン2

DSイメージキャラ名前募集!!
豪華商品プレゼント!!

株式会社 コンパイル　広島市南区大須賀町17－5シャンボール広交210号
PHONE(082)263－6165(ユーザーテレホン)

バックナンバーのお知らせ

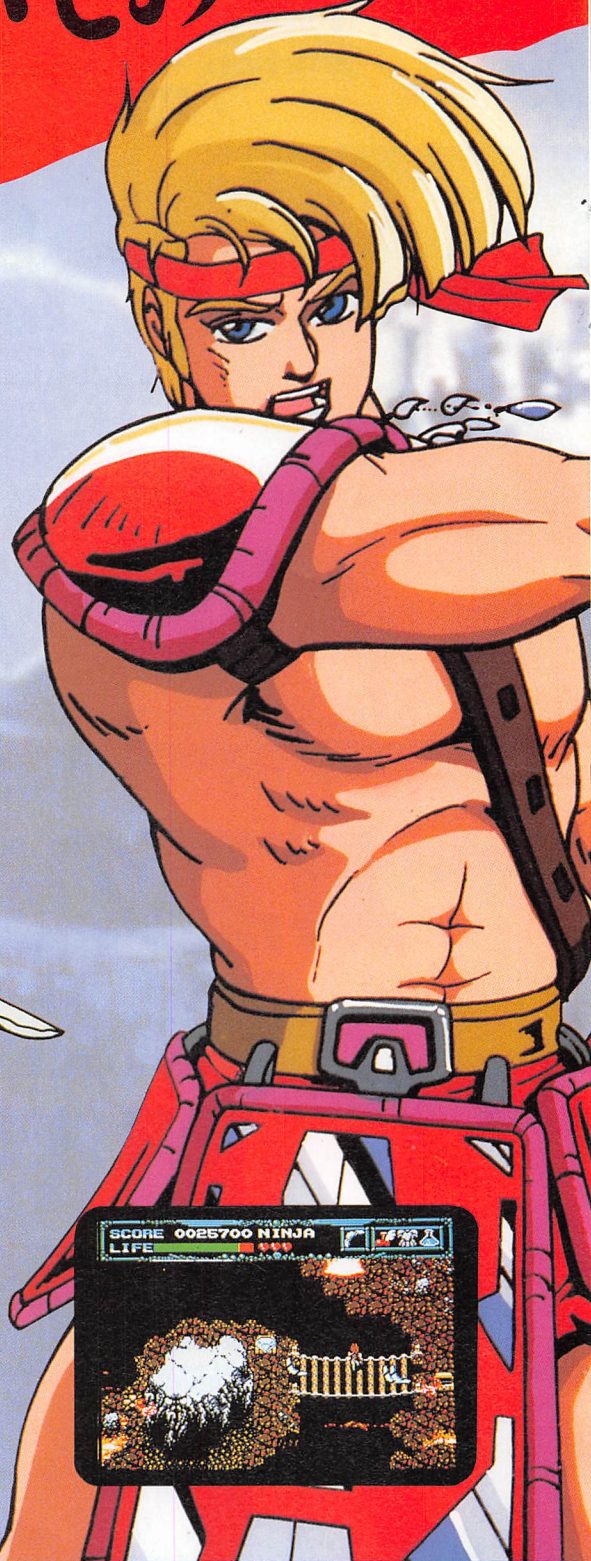
DS＃0	980円
DS＃1	1,980円
DS＃2	1,980円
DS＃3	1,980円
DS＃SP(春号)	3,980円
DS※4	1,980円
DS＃SP2(初夏号)	4,800円
DS＃5	1,940円
DS＃SP3	3,880円
真・魔王ゴルベリアス	7,800円

●表示価格に消費税は含まれておりません

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替て、商品の定価＋送料200円(速達なら400円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているＭＳＸ２・ＭＳＸ２＋のメーカー・機種を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単　あなたか欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すたけてＯＫ　後は商品か一週間位で届くのを待つたけ郵便屋さんか待ち遠しくなるね　DS＃0、1、2、3は、TAKERUでも買えます。

ジタンの城は、
俺達が守り抜いてみせる!
SCORE 0016580 WIZARD
LIFE
SCORE 0011880 FIGHTER
LIFE
SCORE 0025700 NINJA
LIFE
ATTACK '89 inマリオン有楽町で逢いませう
場所/有楽町朝日ホール(有楽町マリオン11F) 日時/8月20日(日) PM12:00〜PM3:00予定
■"ゲームの命"ゲームバランスの考察…………「おきて破りのアンデッドライン」
■真の3Dゲームへのいざない……………「3D革命 3Dゴルフシミュレーション」
■RPG新世界の発見……………………「年末超大作ルーンワース」
■国際人工痴能シンポジウム………………「開発スタッフ紹介&質問コーナー」
■弱肉強食フォーラム………………「持ってけドロボー怒涛の大プレゼント大会」
T&Eマガジン22号発行中!! 今号の目玉は「アンデッドライン」大特集

結界の魔物たちは王国ジタンにまで
影響を及ぼしてきた。
ジタン城が危ない!
さあ3人の勇者たちよ、旅立つのだ。
そして、ジタン城を救うため、
「ロシュファの魂」を
一刻も早く捜し出すのだ。
UNDEAD LINE
アンデッドライン
TM
© 1989 T&E SOFT
MSX2ユーザーに贈るスペシャルソフト。好評発売中!!
MSX2/MSX2+ 3.5"2DD ¥6,800
MSX is a trademark registered of ASCII corp.
※表示価格に消費税は含みません。
T&E SOFTの最新情報がわかるテレフォンサービス
☎名古屋(052)776-8500
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.22ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
T&Eマガジン No.22請求券 Mファン9月号
89総合カタログ 請求券 Mファン9月号
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

俺は、許さない。
Ne
リバーヒルソフトから、話題沸騰のシリーズ第3弾、堂々登場!!

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場!

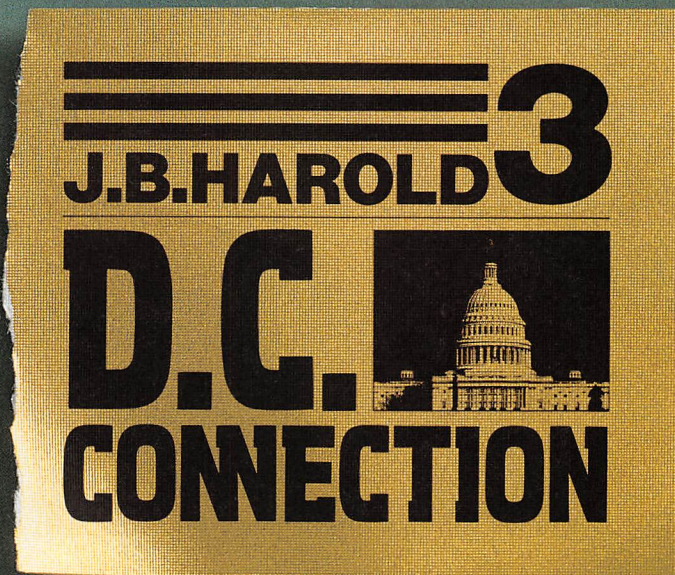
J.B.ハロルド事件簿#3

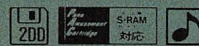
D.C.コネクション

愛と死の迷路

ver.

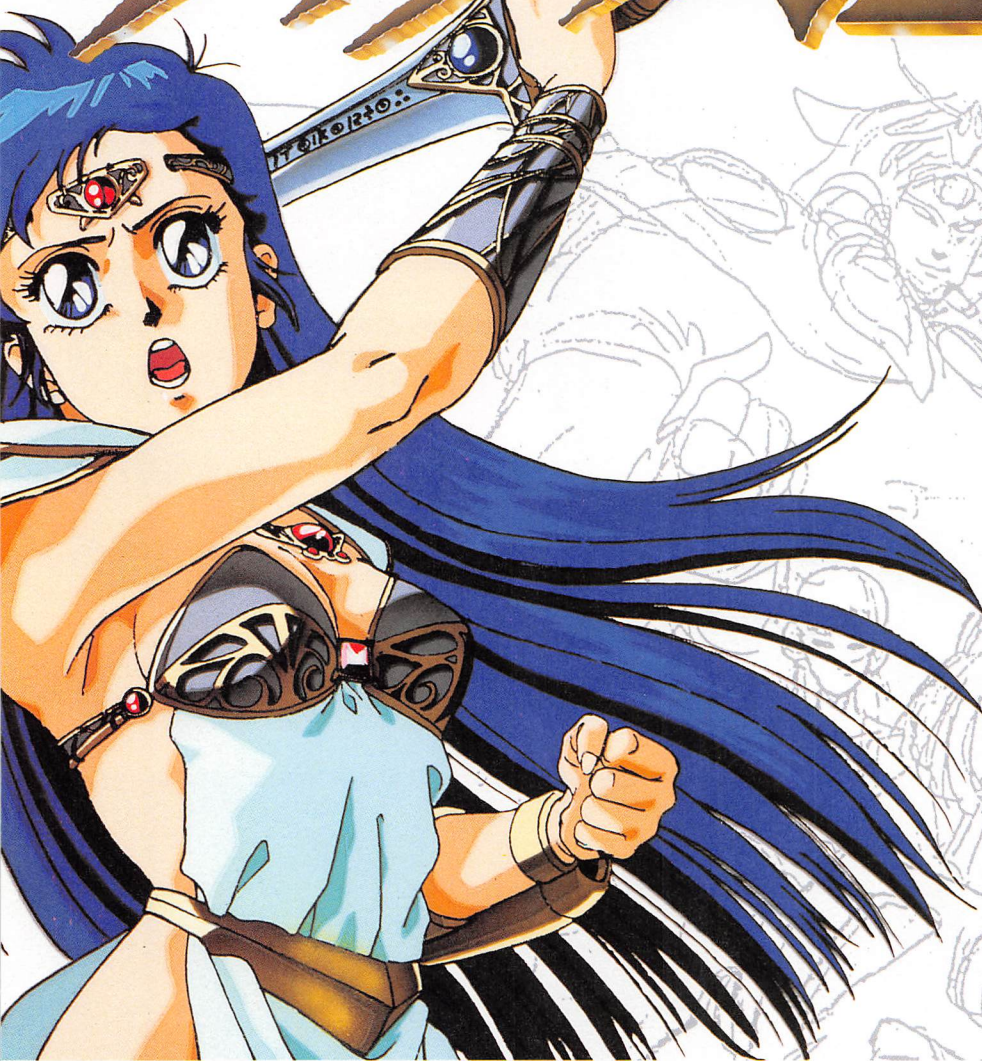
ワシントンD.C.への出張中のリバティタウン警察署長
ウォルター・エドワーズが、何者かの手で射殺された。
現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前。
所持していた連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた。
そして数日——市警に捉えられた犯人は、
なんと彼の息子・フレデリックだった。
事件の経緯に不審を抱いたリバティタウン警察は刑事J.B.ハロルドを派遣、
真相糾明に乗り出す。
スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影……
超大国のかげりを感じながら謎を追うJ.B.の胸には、
この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯していた。
現地取材によるリアルなグラフィックで繰り広げる、
本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成。

J.B.HAROLD 3
D.C. CONNECTION

新発売

MSX2 MSX2+

■ゲームディスク3枚組※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード、ジョイスティック、ジョイパッド対応
■自然画のワシントン風景コレクション入り
■FM音源対応(全18曲)
標準価格8,800円(税別)

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりテレフォンサービスをお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)
㊙リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリスII
絶賛発売中
●PC-88SR(5"2D)
6枚組+1枚(PCMディスク)¥8,800
●PCエンジン(CD-ROM²)¥6,780
8月5日発売
●PC-98VM/UV(5"2HD・3.5"2HD)
3枚組¥8,800
●MSX2/2+(3.5"2DD)
4枚組¥8,800
●X68000開発中
表示されている製品の価格に
消費税は含まれていません。
海洋堂制作"優子"
ガレージキット・プレゼント!
パソコン版ヴァリスIIゲームを全面クリアした方に写真の優子ガレージキットをプレゼントします。各機種ともに先着100名様まで。応募要項はハッピーエンディングの後画面に表示されますので、お間違えのないよう応募願います。
●写真は完成例です。実物は組立式でパーツ毎に別れてます。
●このガレージキットは海洋堂から8月13日に発売します。
●1/8スケール
見やすい!使いやすい!ニューパッケージで登場!!
B5強の
大判パッケージ
遠くからだって一目で分かる大きさ!お店で探しやすいのです。
B5マニュアル
文字が大きく、図式も多いから、とにかく見やすい。一目で操作が解るはず!
ハードフロッピーケース
持運びが便利。パッケージから出して、これだけで保管すれば場所もとらずにコンパクト!
バリエーションコスチューム!
バリエーションプレイ!
●武器パワーアップは5種類4レベル、防具は8種類。その他、多数の特殊アイテムは、ゲーム性をさらにパワーアップ。武器、防具を選択する「セレクトモード画面」で、優子のコスチュームが変えられる。当然、ゲーム画面の優子のグラフィックも華麗に変身。
●前作の3倍の量のビジュアルシーンは、より深い感動を与えてくれる。
●40以上の効果音・20曲以上のBGMが迫力!
●「ヴァリスII」は6面構成。多重スクロール、強制スクロールシューティング、トラップと、各面まったく違ったアクションゲームを1本に凝縮!

'89日本テレネットイメージガール"セーラー服 優子"オーディション最終審査結果発表

今日から麻生優子です。

"優子"オーディションにたくさんの投票、ありがとうございました。
厳正なる集計の結果、12人の美女の中から、"優子"イメージガールは、⑫宮本裕子さんに決定です。そうそう、宮本裕子さんは、今日から"麻生優子"と名前が変わります。ぼくはこっちの娘の方が好みだなんて、まだ言っている君! すぱっと心を入れ換えて"麻生優子"の応援頼みます!!

ほら、もう会いたくなったあなたに!そう、嬉しいお知らせです。店頭キャンペーンで会えてしまうのです。

8/20(日) 大阪 J&Pテクノランド 21(月) 大阪 J&Pメディアランド 22(火) 名古屋 栄電社テクノ名古屋 23(水) 福岡 ベスト電器福岡本店 25(金) 東京 ラオックス中央店 26(土) 東京 ミナミ電気館 27(日) 東京 シントクエコー店

麻生 優子

準グランプリ

杉山容子さん

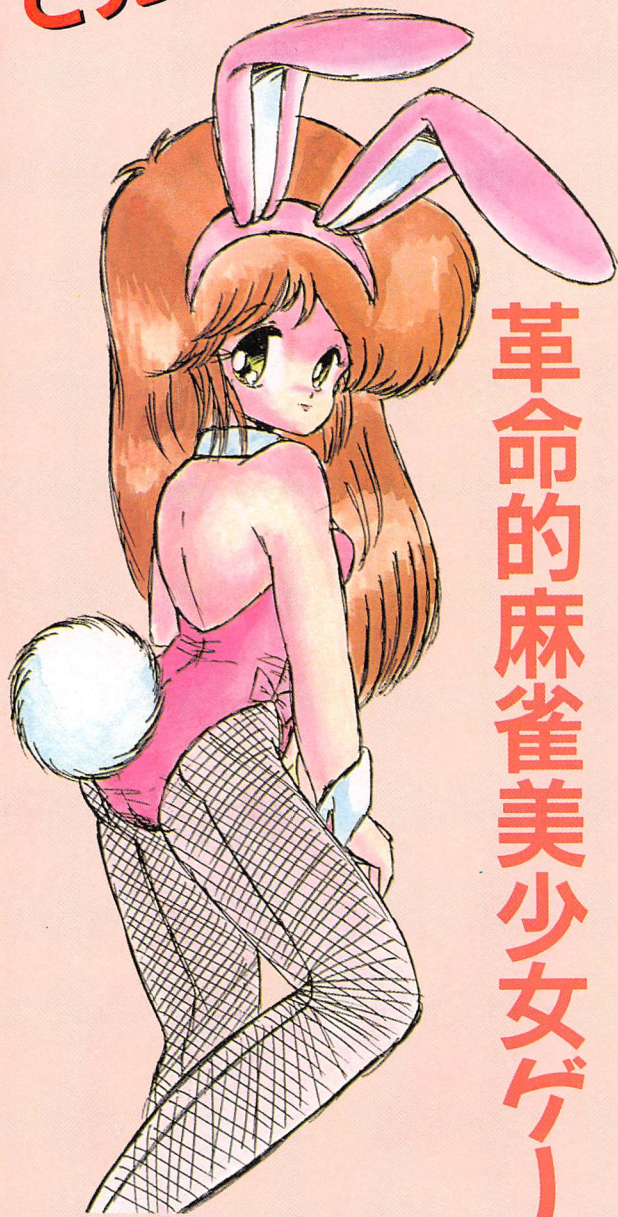
ご注意 お求めの際は、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を名記の上、直接当社にお申し込み下さい。(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

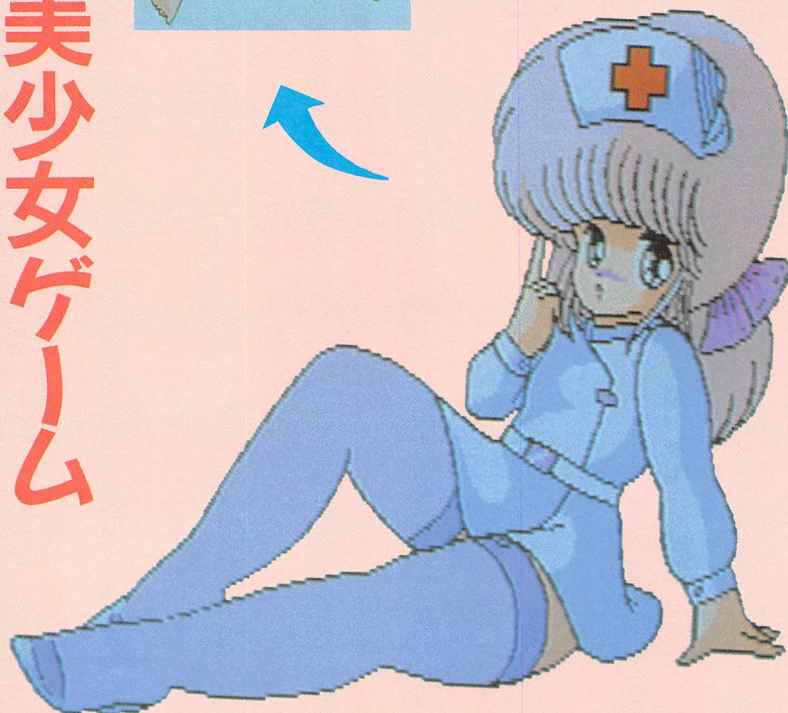
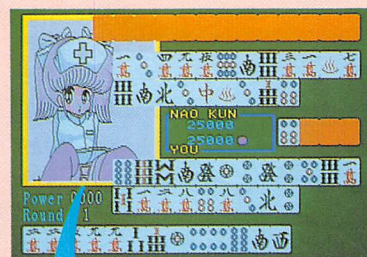
RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

MSX2版で発売決定!

Majaventure
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

名作と名高い、異色の麻雀ソフト"まじゃべんちゃー"がこのたびMSX2版で発売されることが決定したぞ! なんといっても登場する女のコがムチャクチャにかわいいうえに、キミが勝つたびに洋服を一枚一枚ぬいでいくといったら……ムフ♡ 女のコの数は10人以上、しかもぬがせがいのある女のコばかり! ストーリーは全体で7部構成で、次々にやってくる敵を倒し、目的を必ず達成してほしい。なおかつイカサマOK、宿命のライバルの登場、隠しコマンドまでついている。まさにMSXユーザー待望の麻雀ゲームなのだ!

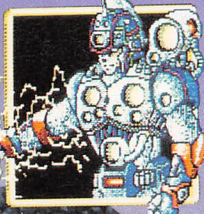
ハチャメチャオモシロの

革命的麻雀美少女ゲーム

●MSX2/2+
●3.5"2DD

8|25 予価 ¥7,800(税別) 発売予定

徳間書店インターメディア㈱
〒105 東京都港区新橋4-10-7 Tel. 03-432-4471

通信販売のご案内 お近くのお店で、お求めになれないときは、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)〒105東京都港区新橋1-18-21第一日比谷ビル ㈱徳間コミュニケーションズAV事業部

【マルチシナリオ・リンク方式を採用】
これまでのRPGでは、主人公と仲間は突然出会うものでした。
しかし仲間たちはどこでどうして共に冒険することになったかを知った方が、より感情移入できるはずだと考えました。
そこで『クリムゾンII』ではマルチシナリオ・リンク方式を採用しました。
主人公でプレイする前に、仲間になる4人にひとりひとりのシナリオが用意されています。
はじめに4つのシナリオをクリアしてから、主人公の冒険が始まり、彼らをむかえに行くことになります。
見覚えのある場所で仲間を見つけたときの感激は、いっそう強くなるでしょう。
●すみずみまで計算されたゲームバランスの良さは、まさに完璧。
●戦闘中のオートキーなど、抜群の操作性を実現。
●山では高さを設定、海では初の潜水コマンドによって地上マップと同じ広さの海底の冒険も可能。
●マルチシナリオ・リンク、次々に起こるイベントなどで、ますます奥が深くなったゲームストーリー。
●4倍に広がったマップ、5人編成のパーティー、より強力な魔法、増強されたオリジナルモンスター、どれをとっても前作をはるかに超えるビッグスケールで登場。
3人の勇者が悪の支配者『クリムゾン』を倒してから50年後、世界に再び悪の影がしのびよる。
いま、伝説の宝玉を持つ5人の若者が、復活した『クリムゾン』の逆襲に立ち向かう。
最高の操作性と完璧なゲームバランス、そしてマルチシナリオ・リンク方式でさらに感動を深めた『クリムゾンII』。
いよいよ MSX2 に登場します。
新発売
MSX2 / MSX2+
RAM64K VRAM128K
3.5インチ2DD(2枚組)
MSX MUSIC対応
ジョイスティック対応
7,800円(税別)
大型布製カラーマップつき!!
PC-88SR版 好評発売中 7,800円(税別)
【プログラマー急募】
◎アセンブラのできる方
電話にてお問い合わせください。
アルバイトも可
【STAC】
◎表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です
レンタルやコピーを行うと、著作権法により厳しく処罰されます
当社はソフトレンタルに対する許可は一切いたしておりませんのでご注意ください
【通信販売のお知らせ】
1 現金書留の封筒を用意する。
2 ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。
3 商品の代金と消費税分を入れる。(送料は無料です。)★おつりのいらないように入れてください。
4 郵便局へ持って行く(速達も可!)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。
XTALSOFT™
Personal Computer Software
クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00
★広告中のメーカー希望小売価格には、消費税は含まれていません
小売り段階で、小売実売価格に別途消費税がかかります

名作広告マンガ
シリーズ❸

銀河テク道&HFF

作監やってたから似てて
あたりまえとひらきなおる

佐藤 元
+テクノポリス編集部

パソコンゲームをタダでくれる――わけない
パソコンゲーム誌

テクノポリス

9月号好評発売中
特別定価520円
(税込)
毎月8日発売
徳間書店

夢幻界の仕置き人(夢幻戦士)優子の今回の獲物は悪代官(残忍王)メガス。いっちょやるかい。

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

プロローグはビシバシアニメーション

かつて、夢幻界を夢幻王ログレスの魔の手から救った優子。しかし、かつてクラスメートであり、敵として戦い、最期には親友となることができた麗子が夜な夜な夢に出てきて残忍王メガスによる新たな危機が来ていることを伝える。

⇧今は亡き麗子だが、優子の心の中ではいまも生きている

そして、残忍王メガスは夢の中で優子に襲いかかる。夢幻界が危機ならば、夢幻女王ヴァリアが優子を夢幻戦士にし、救いを求めるはずだが、それもない。

夢幻女王ヴァリアになにかあったのではと思いつつもなすすべのない優子に、残忍王メガスが現実としての悪夢が襲いかかってきた。そして優子は自らの意志で戦いに臨んでいった。

⇧夢の中で襲いかかり、やがて現実としておそいかかる残忍王メガス

⇧麗子の呼びかけてくる夢と、残忍王メガスが襲いかかってくる夢で、起き上がる優子。あまりにも強烈な夢を見たという感じだ

⇦オープニング総アニメーションしていて、

⇦かなり力を入れているのがうかがえる

⇧振り向きざまに優子がみたものはただの悪夢か？

画面全部に目をくばって！

画面の見方やシステムなんかは前作とは多少違っているので、前作をプレイした人も今回が初めてという人も、どんな画面になっているか見てみよう。

いつも1画面中にこれだけ表示がある。……ということは、プレイしながらもどういう状態になっているかを目配りして注意しなければならない。

つまりやぶからぼうにバシバシ剣を振りながら進んでもラストまでいけるものではない。ちょっとした不注意で取っておくべきアイテムマークを取り逃してしまったり、不必要にスペシャルアイテムを使って浪費してしまったり、ディフェンス型にしたつもりがオフェンス型になっていたりすることだってあるかもしれない。ライフゲージなんかを見落としているとすぐに命取りになりかねない。

必ずその場その場の対応を考えなければならないのだ。

ライフゲージ
優子とステージボスのライフを表示。ここだけは特に目を配ってやらないと涙うるうるものだ。

優　子
ディフェンスアイテムを替えれば姿が変わるので、どの防具を身に付けているかこれでわかる。

アイテムマーク
アイテムはその多くが、なにげなく落ちている。多少のまわり道になっても、探してみよう。

オフェンスアイテム
もちろん、実際に使ってわかっているだろうが、使用中の武器をアイテムマークで表示。左どなりにある数字はその武器の強さを示している。

スペシャルアイテム
使えるものをアイテムマークで表示。右どなりの数字はジュエルの蓄え量で、スペシャルアイテムを使うとジュエルを消費する。

主人公の優子は女の子なんだからそういったデリカシーのない戦いをしていたら優子だってたまったものではない。ちょっとした思いやりが大事だね。

それから、今回は主に横スクロールで進む形式になって、速くてしかもきれいなスクロールで、ゲームがたのしく、プレイしやすくなったのはうれしい。

その場に合ったアイテムで

情は無用の攻撃 OFFENSE（オフェンス）アイテム

面を進めばそれなりに強い攻撃アイテムが手に入るのだが、１度取ったらそれまでの武器はその場の状況に合わせて選ぶことが可能で、進行上以前の武器も必要な場合もある。

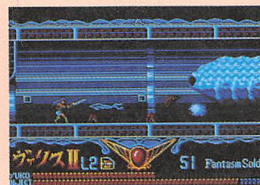
しかも、同じアイテムマークをとればレベルが上がり、最高４まで上がって強化されていく。

BULLET（ブリット）

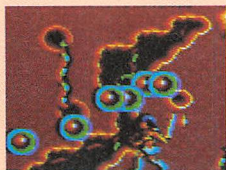
これはゲームを始めてすぐ手に入る。１面の最初の装備だけはアイテムマークを取るだけで自動的に装備される。レベルが上がると前方の広い範囲を攻撃できる。

←ないよりはまし。これはレベル４の写真

LASER（レーザー）

ブリットに貫通力を増したもの。レベルが上がると後方にも飛ぶようになる。正面の敵なんかには特に有効だが、上にいる敵なんかはちとつらい。

←多少は戦いやすくなる。レベル３の写真

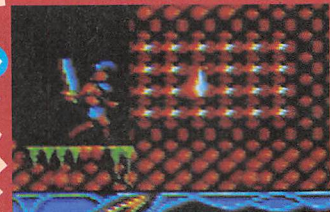
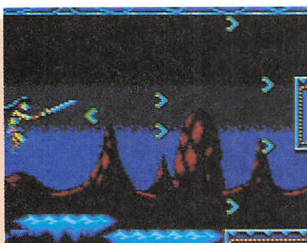
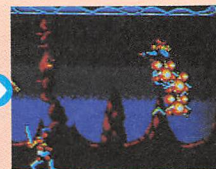
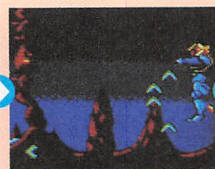
CLUSTER（クラスター）

撃つと優子の上をしばらく漂ってからまっすぐ飛んでいくので、なんとなくとろくて使い物にならないような気がするが、敵の弾を防いだり、意外と威力がある。レベルが上がると弾数も増えて、バリアを張ったような状態になったりしてけっこう使える。攻撃の激しいところなんかで使ってね。

↑こーゆーのを鈴なりとでもいうのだろう。にしてもなかなか見ごたえのある武器だ。これはレベル４

EXPLODER（エクスプローダー）

投げてしばらくすると広域にわたって爆発する爆弾みたいなもの。道を開くときにも使う。威力は大きいが、爆発まで時間があるのが少々難点。じっさい、使うことは少ない。

↑無き道は作ってでも進む。あやしいところを手当たりしだいやってみよう

HUNTER（ハンター）

敵がいなければブリットのように飛んでいくが、敵がいれば敵めがけて飛び、袋叩きにしてくれる。弾の威力も大きく、撃っていさえいればかってに敵をやっつけてくれるので、便利このうえないが、敵がたくさん出てくると弾の威力が分散してしまうのが難点。

↑いちばん使える。レベルは４

↑ハンターがいかに強い武器であっても、ザコがたくさんいると思わぬほうにばかり飛んでいって、肝心なほうはぜんぜんてなことになりかねない。どこで威力を発揮するかというと、空中を飛んでばかりいるズルっこなボスがそう

お楽しみはこれから! DEFENSE（ディフェンス）アイテム

このゲームのウリの１つであるが、くれぐも趣味への走り過ぎには注意しよう。

マークのないものは自然に手に入るもので、さらにオフェンス型とディフェンス型はレベルがある。これらを替えることで、優子の最大HPが上がったり、ダメージを軽減したりできる。

パジャマ

まずはこれを着た状態からスタートする。ほんとに弱いから早くセーラー服に替えてやったほうがいい。

セーラー服

ゲームを始めてわりとすぐ手に入る。まあ、前作でおなじみということで、なつかしいと思う人がいるかも。

ブレザー

なんで学校の制服にセーラー服とブレザーの両方があるのだろうか？　ここまではほとんど趣味の世界？

ヴァリススーツ

これも前作で出てきた。今回はあまり強い設定ではなくなっている。古いものはつねに捨てられる運命かな？

オフェンス型

攻撃型のヨロイとでもいうのであろうか、じつに不可解だが、HPが上がる程度。レベルは最大３。

ディフェンス型

防御の中の防御といった感じ。じっさいダメージを軽減する働きがあるが、その分HPが低い。これも最大３。

麗子型

麗子に関係のあるアイテムと思いがちだが、じつはメガスのワナ。ヘルプアイテムを取らないとはずせない。

ハイパースーツ

これを手に入れればHPは最高値になり、ダメージも半分に軽減される。しかし、たより過ぎるのは禁物だ。

持っててよかったスペシャルアイテム

ディフ　一定時間画面内の敵の動きを止めることができる。

エボー　一定時間敵が出てこなくなる。楽に進むには最適。

インテグラル　一定時間無敵になる。強行突破には最適といえよう。

最初でつまづかないために

ステージ1の危険箇所

ステージ1の後半部分で、ブレザーのアイテムマークを取ってすぐのところに、連続して橋げたみたいなものをジャンプしながら進むところがある。

初めてプレイしてここに来ると、下が見えなく、前方が見にくいためつい、道が下に行っていいものと思いこんでそのまま降りてしまったり、おもいっきりジャンプして落っこちに行ってしまいがちだ。ここで一歩まちがえると水の中に飛びこんでしまい、なすすべもないままに、即ゲームオーバーなーんてことになってしまう。

ここをうまくクリアするコツとしては、前方の橋げたにいる敵は手前にいる時点でかたづけ、空中の敵は飛んで来るか来ないかの確認をしてから飛び移ること。当たってハジキ飛ばされたら、涙ウルウルものだ。もし、引っきりなしに来るようだったらやっつけないで通過させてしまい、次のが出て来ないうちに飛び移るという手もある。

↑下が見えないので、どうなってるのかなと下に降りたりするなんて、とんでもない

←もし、ジャンプ力が足りなくてもここならセーフ

←こうなってしまったらすなおにリセットしかない

ステージ1のボス

まず、ボス自身が出てくるまでがたいへんだ。無敵の岩が左右からガンガン飛んできて、ひたすらよけなければならない。ここでいかに体力を減らさないでボス本体と戦うかがカギとなる。しかし、ボス本体はけっこうみかけだおしで、攻撃の範囲外まで後ろに下がって、あとはジャンプしながら攻撃すればいい。

←始めは岩が雨アラレとばかりに降ってくる。ここで体力を減らすな！

↑安全地帯を発見しやすく楽勝

ステージ2のボス

いったん右へ強制スクロールされるなかで、5本生え出ている触手みたいなものをやっつけなければならない。すべてやっつけると、左へ戻されるように強制スクロールがかかり、最期に1本生えてくる触手みたいなものをしとめればクリアだ。ここはクラスターで戦うと楽だ。

←これを全部やっつけないでいると、ここで何往復もしなくてはならなくなってしまう。早目に始末しよう

↑触手みたいなヤツの攻撃のはもちろん、コイツの下腹部からの攻撃にも注意

戻る

↑強制スクロールで戻されたらいちばん左のほうへ行くと、突然攻撃される

この後のステージは…

この後のはどうなっているのか、気になるところだが、それだけのことをするスペースがなくなってしまった。

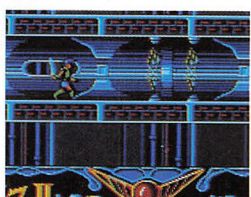
しょうがないのでせめてどんなグラフィックがあるのかだけでも寄せ集めではあるが、見てもらおう。

ちょっと余談になるが、88版とくらべてみてどうだったかだが、ビジュアル画面でしゃべらないというほかはグラフィックから音楽にいたるまで、決して負けずにがんばっていた。

↑岩に何か隠れている。エクスプローダーで破壊しよう

←ログレスが出てくる。ガイアスの攻撃に注意

↓やっつけたと思ったら、まだこんなヤツがいた

↑自分は空中を飛び、ロケットパンチで遠隔攻撃してくる

←敵は動いているものばかりではない。こういうワナもある

←うわー、この気持ち悪さは強烈なものがあるなぁ

↑真ん中にある青い輪っかみたいなものはなに？

クラッシュ
まわりの敵がうっとおしいときは、これで、これで画面内の敵を全滅。

ジュエル
これを集めないとこれまで紹介したスペシャルアイテムが使えない。敵を倒すとたまに出現する。赤は1ポイント、青は10ポイント。

本格派RPGとして名高いこのシリーズもⅢで完結する。序盤のマップを中心に攻略してみたぞ！

ボーステック
☎03-708-4711
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

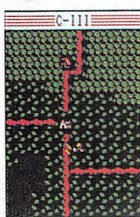
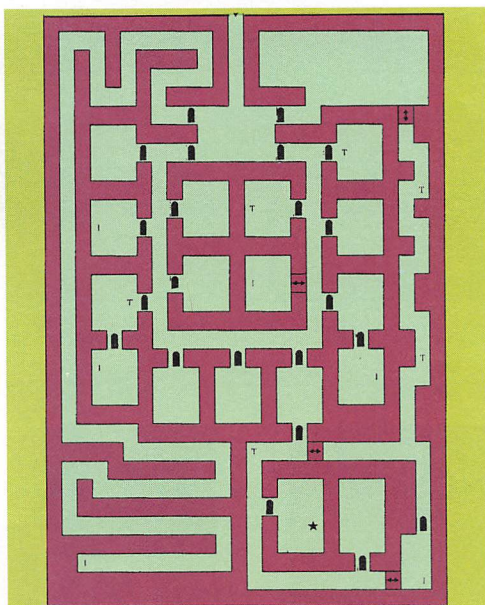
冒険のまえにレベルを上げよ

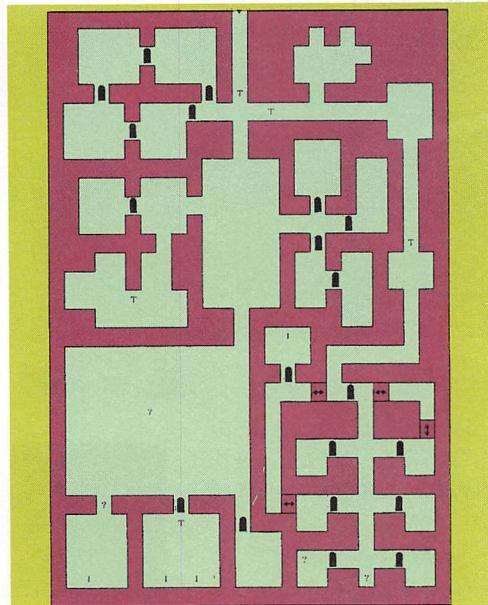
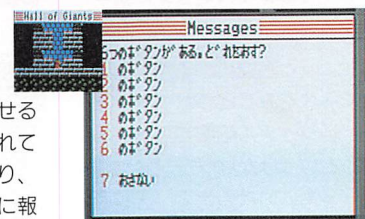
⊃こいつが悪の大魔王ニカデモスだ。前作よりもさらに凶悪になった

パーティを作って、しばらくはモンスターと5回戦って1回勝つといったなさけない状態が続く。この最初の難関「いかにレベルを上げるか?」だが、町のまわりでモンスターと戦って、運良く勝つことができたらセーブする、というのをくり返すしかないようだ。このほとんどマゾともいえる地道な努力なしには、悪の魔王ニカデモスを倒すことはできない「千里の道も一歩から」と、いうではないか。

さて、マニュアルに何かヒントらしきものはないかと探してみると、2ページ目に「町から少し南に行ったところにペンドラゴンの公文書保管所があります。ここに、フィルモンという名の賢者がいます。彼を探しなさい」とあった。さっそく行ってみよう。

⬆緑が多く、平和な町並み。しかし、ニカデモスが襲って来た今となっては、こんな光景を見ることはできない。ふつふつと闘志がわいてくる

ペンドラゴンの記録保管所

町からいちばん近くにあるペンドラゴンの記録保管所。町の南方だ。ここは賢者フィルモンに会うのが目的だ。でも、ここのモンスターは強いので、レベルを上げておかないと、フィルモンを見つけるまえにモンスターの餌食になるぞ。入口近くで戦ってレベルアップしよう。フィルモンに会うと、ここからずっと南下したところにある巨人の宮殿に行き、キルモアを探してここへ連れてきてくれといわれる。キルモアはドワーフ族の偉大な指導者。ニカデモスと果敢に戦ったのだが、捕まってしまったらしい。キルモアに会えば、なにかニカデモス打倒の手がかりがつかめるかもしれない。そうそう、ここにあるスクロールを全部見るのも忘れちゃいけない。

巨人の宮殿

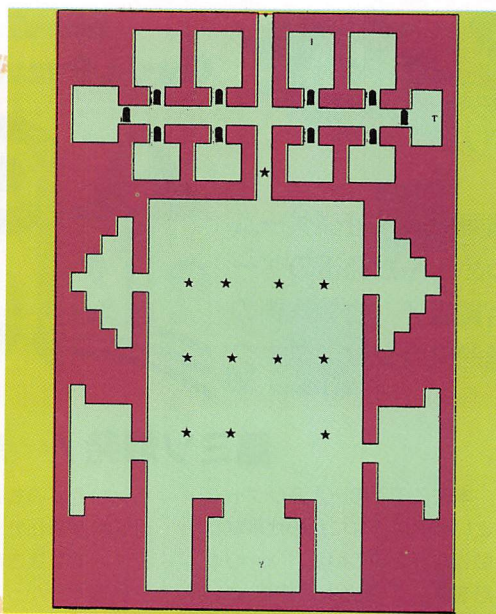
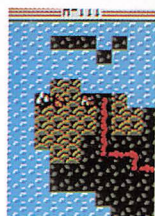
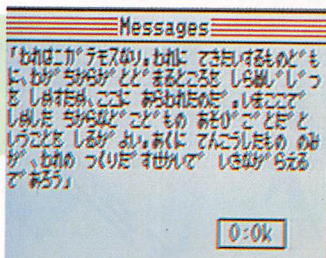
南の端にある巨人の宮殿。入った途端、牢屋にぶちこまれてしまう。牢屋を見まわすと、奥に6つのボタンを発見。5のボタンを押すとキルモアの死体と遺書が見つかった。ここから出るには3と4のボタンを押して2匹のビーストを独房から出して戦わせて共倒れにさせるのだ。10000の経験値につられて戦ってはいけない。それより、キルモアの死をフィルモンに報告するのだ。

⬆キルモアは5番目の独房で飢え死にしていた

○記号のみかた… ★は人間など会話のできるもの　▮はとびら　⊡は通り抜ける壁　Iはアイテム　Tはトラップ

ドワーフの霊園

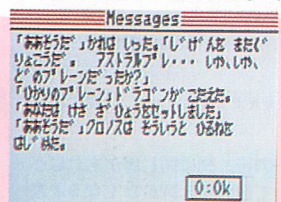
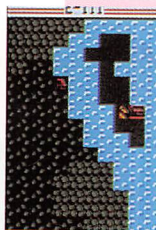
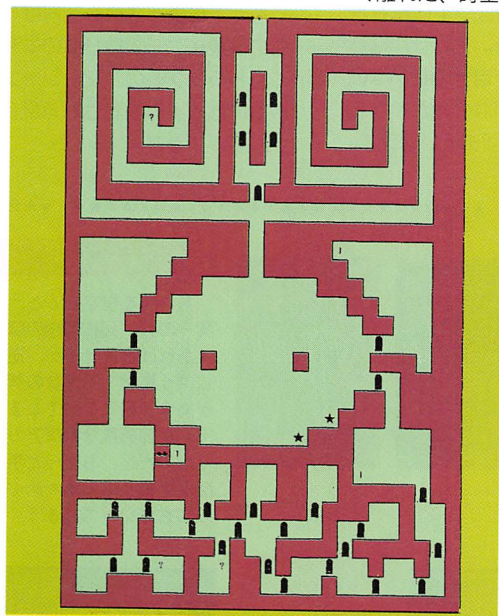
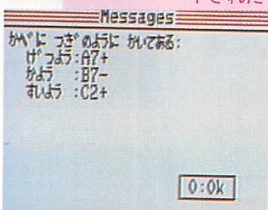
ドワーフの霊園は海の見える西のはてにある。パーティは、フィルモンとともにキルモアの葬儀に出席していた。さすがに、英雄キルモアの葬儀だけあって大勢の参列者だ。この葬儀にIやIIで出会ったことのあるキャラクタも参列しているのでIやIIで遊んだことのある人は感動するんじゃないかな。自分の席に腰を降ろした途端、ニカデモスが現れた。呪文で参列者たちを黒焦げにしたあと「悪に転向した者のみ生きながらえるだろう」と不気味な警告を残して去って行った。どうにか生き残っていたフィルモンは「クロノスに会いに行け。今なら会えるはずだ」と叫ぶのだった。クロノスとは何者なのか？　疑問を残しつつゲームは急展開していく。

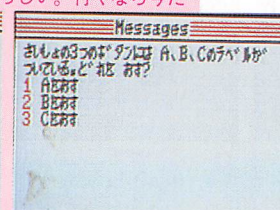
Messages
「われはニカデモスなり。われに てきたいするものどもに、わが ちからが とどまるところを しらぬじじつを しめすため、ここに あらわれたのだ。いまここで しめした ちからなど こどもの あそびごとだと いうことを しるがよい。あくに てんこうしたもの のみが、われの つくりだすせんで いきながらえるであろう」
0:0k

➲葬儀に参列した人はほとんど殺されてしまうのだ

クロノスの屋敷

クロノスの屋敷は東の島にある。目的を先にいってしまうと、クロノスに光のプレーンへの行き方を教えてもらうのだ。光のプレーンとはこの世界からは遠く離れた、時空の彼方にある不思議な世界のこと。そして、この光のプレーンにある光の城に行き、光の妖精に会ってくるのだ。光の城に入るには光の鍵が必要だが、鍵はクロノスの屋敷にあるので探しておこう。壁にあるスクロールを読んでいくうちにわかってくるのだが、月曜日は時空削除、火曜日は物質エネルギーの転送、そして水曜日にC2+とすれば光のプレーンへ行けるらしい。C2+とは屋敷の左側のうずまき状の通路にあるボタンの順番のこと。ボタンをこの順番で押して、右側のうずまき状の通路にあるレバーを引くと、外は光のプレーンになっているのだ。光のプレーンにある物はけっして触れてはならない。ここは至上の善を具現化した所、この世の中でもっとも神聖な場所なのだ。

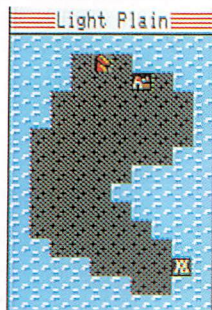
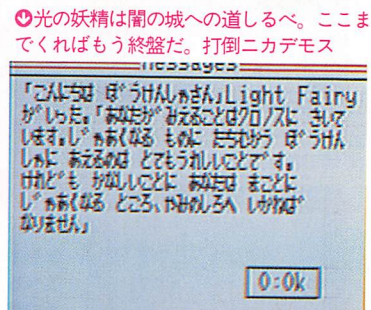
➲光のプレーンへの座標はセットされたらしい。行くなら今だ

Messages
かべに つぎのように かいてある:
げつよう:A7+
かよう　:B7−
すいよう :C2+
0:0k

➲今日は水曜日。光のプレーンへはC2+の順番だぞ

Messages
さいしょの3つのボタンには A、B、Cのラベルが ついている。どれを おす?
1 Aをおす
2 Bをおす
3 Cをおす

➲ここは左側のうずまき通路のボタン。最初は3番のCを押す

➲こっちは右側のうずまき通路。レバーを引き、光のプレーンへ

光のプレーン以降も冒険はつづく

光の城についたら光の妖精に会うのだが、城の中には2つの対になっているアーチがあり、間違ったほうをくぐるとダメージを受けてしまう。光の妖精は邪悪な闇のプレーンへ行く方法を教えてくれる。闇のプレーンへ行くには今度は闇の鍵がいるのだが、これは巨人の宮殿にあるらしい。ここまで調べたらクロノスの屋敷から闇のプレーンへ行こう。光のプレーンに行ったときと同じくボタンを押すのだが、今度はC2−とボタンを押すのだ。闇の城を見つけたら中に入るまえにフィルモンに会いにペンドラゴンの記録保管所にもどらなければならない。「北の戦場に行って、ウッド卿に会え」といわれる。ウッド卿はニカデモスを倒すときに力になってくれるはずだ。さて、いよいよ闇の城へ行くのだが、ペンドラゴンの記録保管所で取れるニカデモスのワンドを持っているかな？　ここで、このワンドが必要になるのだ。ニカデモスとの戦いはもうすぐだ。

➲光のプレーン。闇のプレーンはこことと正反対の構造になっている

➲光の妖精は闇の城への道しるべ。ここまでくればもう終盤だ。打倒ニカデモス

Messages
「こんにちは ぼうけんしゃさん」Light Fairyがいった。「あなたが みえることはクロノスに きいています。じゃあくなる ものに たちむかう ぼうけんしゃに あえるのは とてもうれしいことです。けれども かなしいことに あなたは まことに じゃあくなる ところ、やみのしろへ いかねば なりません」
0:0k

mini FAN ATTACK

Card & Puzzle Collection《GINGA》

銀河

システムソフト
☎092-714-6236
発売中

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	6,800円

24種類の一人遊びゲームをつめこんだ究極のゲーム百貨店！　七転八倒の多角的マラソンアタック

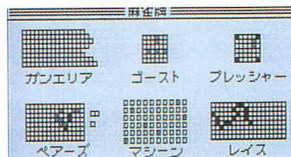
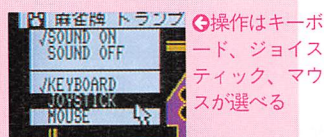
脳ミソ爆発！　息ヌキを超えた息ヌキソフト大解剖だっ！

本来この手の一人遊びゲームというのは、なにかの仕事なり勉強なりをしていて、「ふー」と息をついて「ちょっと休憩」というノリで遊ぶもの。時間としては10分から15分ぐらいがいい。あくまで息抜きなのだ。そんなに時間がかかってはいけないのだ。

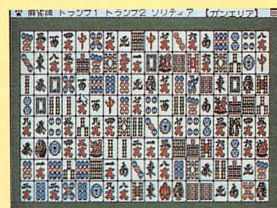
ところがこのソフトの場合、一度初めてしまうとえらいこっちゃなのだ。24本もあるパズルゲームのうち、必ず解けるものはわずかで、後はツキに左右されるものばかり。アガリにならなくてもそれが自分のせいなのか、ツキのせいなのかがわからなくて「もう1回チャレンジ！」ということになり、こうなるともうおしまい。「銀河地獄」にはまってしまうのだ。

全部で24本のゲームをおさめたこのソフト、マージャン牌を使ったもの6本、トランプもの12本、その他の一人遊びもの6本、という構成になっているが、やりかたによっては必ず解けるものは最後の一人遊びものに多く、トランプもの、マージャン牌ものはツキに左右される度合いが多いようだ。

銀河の名は、広報マンの冗談だったとか……

操作はキーボード、ジョイスティック、マウスが選べる

どんなゲームか忘れても、図柄で選べるので便利！

PART1 麻　雀　牌

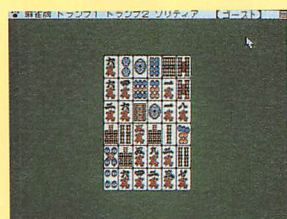
ガンエリア

同一の行、列に同じ牌があればペアにして取れる。牌がなくなると左に詰められていくのを利用しよう。

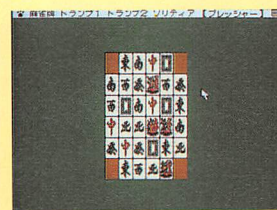
この中にどれだけ組み合わせが

HELP機能でこのとおり

HELP機能付きはほかにもある

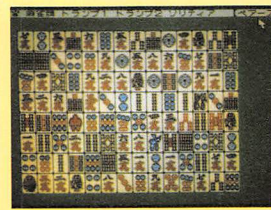
ゴースト

ある牌を指定すると、同一の行、列に同種の牌があれば裏返せるが、逆に違う種類で同一数の牌があると表になってしまう。全部裏返せばアガリなのだが、ちょっと手順を間違えると堂々めぐりにおちいってしまう。

一見、何の変哲もないゲームのように見えるんだけど

こうなると、もうおしまい

プレッシャー

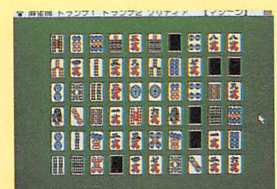
外側の16牌のうち同じ種類の牌をペアにして裏返せばアガリ。裏返すと、牌が中に押しこめられる。なかなか難物。

イラツキ度はNo.1といえそう！

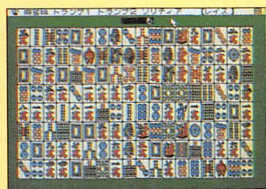
頭痛いよーん

ペアーズ

最初に取った2枚の牌の合計の数と同じ合計の牌を取っていく。途中で、花牌を混ぜて合計値を変更できる。

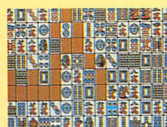
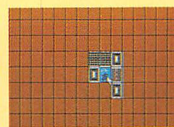
端から取っていくのがよさそう

オールマイティーの花牌は、最後までとっておくようにしたい

マシーン

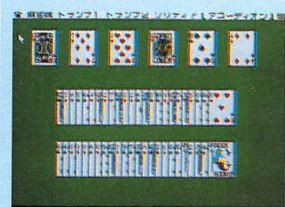
各行に同一種の牌を1から9まで並べるもの。6か所の空白部分に移しながら、というのがミソでやってみると至難！

これしか動かせない。

レイス

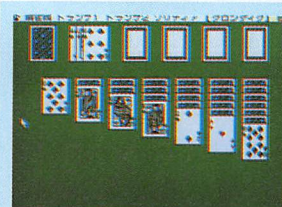
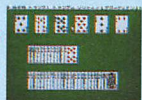
MofMのレイスのように、右を目指して同じ数、同じ種類の牌の上をはっていく。

最初に何を選ぶかが難問！

うーむ苦しい！

これで打ち止め！

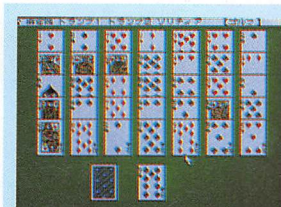
やったね！

PART2 トランプ

アコーディオン

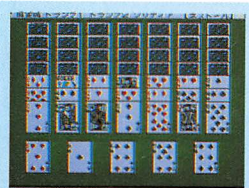
上の6枚のカードのうち、同じマークか同じ数のカードが隣か、間に2枚置いてあるときにペアで取れる。

↑取れるのは、絵札の2枚だけ
→ガビン！　もうおっしまい！

クロンダイク

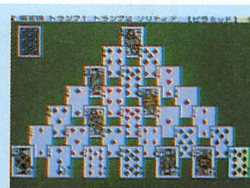
移動移動を繰り返してAからKまでを並べる。トランプゲームの古典。さすがにおもしろいが、意外に成功率は低い。

↑ルールは複雑だがおもしろい
→うーむ、ここからが問題……

ゴルフ

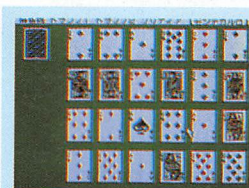
右下の台札に上の場札を重ねていき、最後に残ったカードの数を競う。重ねる札は場札と続いていれば、なんでもOK。意外に簡単。

↑気楽にプレイできる点ではNo.1だ！
→く、くやしい！

ネストール

表に出ている12枚のカードのうち同じ数のカードを取っていく。下の手札を大事に使うこと。

↑取れるのは6と3のペアだ

ピラミッド

合計で13か、Kなら単体で取ることができる。取るものがなくなったら、左上の山札をめくる。至難。

↑古典的だけど難しい！

モンテカルロ

24枚の場札のうち、縦、横、斜めで、同じ数があればとれる。山札からめくるタイミングが微妙。

↑かけひきがポイントだ！

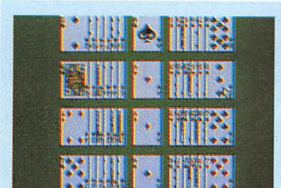
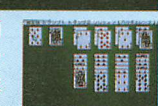
エースアップ

クロンダイクと似ているが、細かなところで微妙にルールが違う。これも成功率が恐ろしく低いゲームだ。

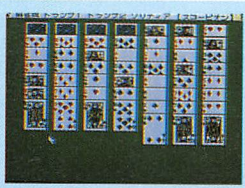
↑難物ゲームのひとつだ
→エースの上に重ねていく

カリキュレータ

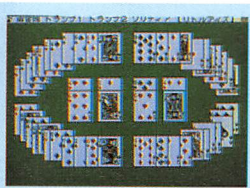
Aの上には差が1に、2の上には差が2、3の上には差が3、4の上には差が4にそれぞれなるように重ねていく。先を読むのは大変。

↑ルールは簡単だけど……
→次は何を置くんだっけ？

キャッスル

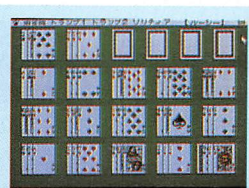
中央のAの上に順番にならべていく。左右の表面に出ているカードは数が小さくなれば重ねられるので、それを利用する。

↑先の先まで読まないと
→とりあえず…………

スコーピオン

同じマークのKからAまでを並べる。最下段のカードに他の列から移動できる。簡単。

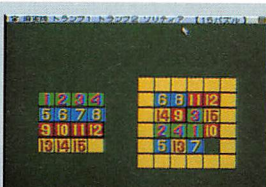
↑とっつきにくいけど簡単

リトルアイズ

中央のカードと最上段のカードのうち、同じ数、同じマークであればペアで取れる。

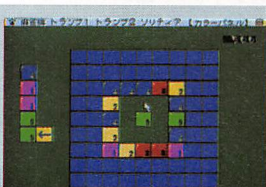
↑気楽にチャレンジできる

ルーシー

だんだん数が小さくなるように重ねながら、同じマークでAからKまでを重ねる。

↑成功率低いよーん！

PART3 ソリティア

15パズル

伝統的な15パズル。これだけはコツさえ覚えれば簡単に、しかも必ずできる。超簡単。

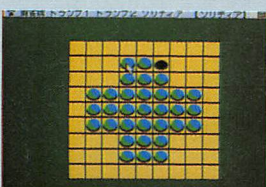
↑早解きに挑戦！

カラーパネル

同じ色で他のパネルをはさまないようにパネルを置いていく。はさむと減点。

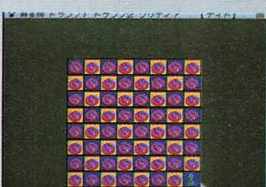
↑じっくり考えて！

スライドパネル

パネルを押しながら、右を左のような並び方に変えていく。恐ろしく難しい。

↑動き方をマスター！

ソリティア

古典的なゲームだが意外と難しい。オプションで8角形、正方形のパターンもあり。

↑やはり古典！　しぶい

ナイト

どれかをナイトに変え、桂馬飛びで他の駒を取っていく。盤が小さく、よりやさしいオプションもある。

↑解答は無限にあるぞ！

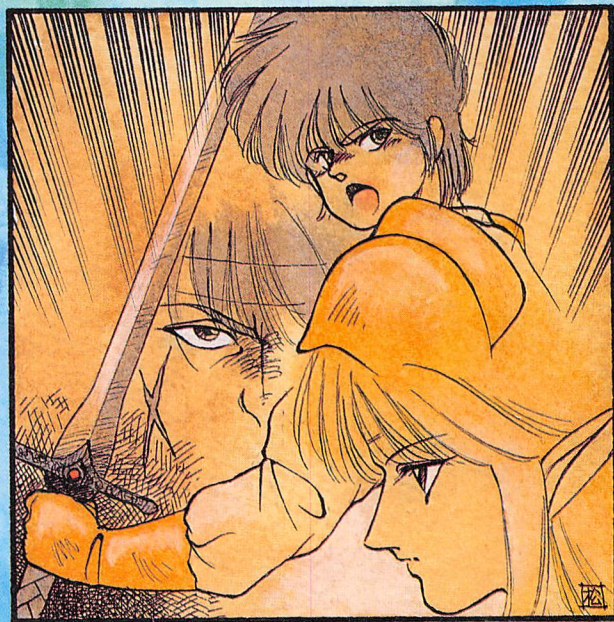
チェンジ

小さなゲームながら奥が深い。将棋の動かし方で左の形に右をもっていく。オプションあり。運も左右する。

↑奥の深い逸品！

第5回　ゲームの深層に潜む宝物を探せ！

記憶のラビリンス

「ロードス島戦記」旅の仲間たち

キャラがストーリーを作っていくのだ

ども。先月号では、ダサイ間違いをしでかして本当にごめんなさいなのだ。謝っても覆水盆に帰らずの喩え通り、どうにもならないが、謝らないよりましかと思うので……。

これまで過去のゲームばかり扱ってきたこのページだが、今月はなんと、『ニュース』どころか『カミングスーン』にやっと登場という『ロードス島戦記』にチャレンジしてみたい。

このゲーム、最近のRPGの中では目玉というか、前人気なんかも結構いいので、まっ事前レポートというか、こんなゲームなんよ、といったことなどお話ししてみよう。

ちなみにMSX版はまだ、ほとんどできてないので、これから書くゲームの話はすべて98版だかんね。そこんとこよろしく！

まず、ゲームを始める前にキャラクターメイキング。パーティは6人なので、6人全部作ってもいいんだけど、プレイヤーキャラ以外はとりあえず作る必要はない。

ゲーム途中にノンプレイヤーキャラ(略してNPC)というのが出てきて仲間になってくれるのだ。このメンバーはごぞんじ小説版『ロードス島戦記』に出てくるメンバー達だったりして、ここが泣かせるところ。小説を読んだ人だったら、小説の中でしかお目にかかれなかったキャラにこのゲームで対面できる。

このNPC、ゲーム開始直後のターパの村だけでもギムというドワーフが参加してくれる。プレイヤーキャラと合わせると2人だから多少心細いが、これだけでもゲームを進めることは可能。次の村ザクソンでは、大挙して、といっても3人出てくる。ナイトのパーン、プリーストのエト、ソーサラーのスレインだ。これで、自分も含めると5人になって十分プレイ可能。しかも、ターパの村とザクソンの村とはそんなに離れていないから、その間戦闘をしなくてもいい感じ。このへんはわりととっつきやすい。

とかくRPGは最初に難しいと投げ出したくなってしまう。

このNPCを使うメリットはなんといってもイベントに際して、彼らが勝手にしゃべってくれること。そのキャラなりの発言をしてくれるのだ。これはそうとうにうれしい。逆をいえば、このゲームのシナリオを100%楽しむためには、このNPCを積極的に使ったほうがいい、ということになりそう。

まずは宿で情報集め

戦闘は時間がかかるがおもしろい

クエストの依頼はどこに？

これがノンプレイヤーキャラの面々だ!!

ギム

⬆最初に出会うノンプレイヤーキャラ。ドワーフのおじさん。あんまり個性はないが、頼りにはなる

パーン

⬆なかなか美形の男のコのナイト。ちょっと、顔がよすぎるんじゃないかと思うが……。主人公みたいなやつだ

スイレン

⬆ちょっと、オカマっぽいしゃべり方をするソーサラーだ。なんか、暗いなーっって感じさせるものを持ってる

エト

⬆ちょっと、小太りのいかにもお坊さんって感じのプリースト。パーンとは幼なじみの仲良しなのだ

ウッドチャック

⬆すばしっこいのがとりえのスカウト。20年も、牢獄で暮らしておったという男だ。でも頼れる男だぞっ！

ディードリット

⬆なんと160歳のエルフ。もちろん、超長寿のエルフ族は、160でも若造なのだ。シャーマンなのだ

本当の旅を実感できるかどうかがカギ！

というわけで、NPCの魅力というか、楽しみのようなものはわかっていただけたと思うが、だったらどうしてよくあるタイプのプレイヤーキャラだけ作らせて、残りはシナリオ上で全部出すというやりかたをとらなかったの？　という疑問が出てくる。そのほうがシナリオにも変化をつけさせることができるし、なにかと楽なのではなかろうか、と思うのだが……。

もちろん非難しているのではない。できることはいっぱいあったほうが楽しいのはいわずもがな。とりあえず普通にプレイしたあと、もう一度、魔法使い系だけでパーティを組んで挑戦してみる、といった自由が残されているのはやはり楽しい。なにより、自分の身近な人の名前をつけたキャラなど、やはり殺されたらほうっておけないという気にさせられる。

よーするにこのゲーム、わりとどんなやり方をしても楽しめるようになっているのだ。

さて、RPGはこれがないとなりたたないというものがある。デカキャラというか最終目的というか、それを倒せばアガリというか、そういうやつ。それがこのゲームのサブタイトルにも出てくる「灰色の魔女」だ。その名もカーラ。

敵の大将が女だとそれだけでストーリーが展開してしまうような気がする。特に魔女というのは神出鬼没で、しかもしつこいという感じで、男の魔王というのが王宮にこもっているというイメージなのと比べると結構差があるように思うがどうか？　もちろんゲームの最初からカーラの影が現れるわけではないが。

さて、ゲームが始まっていちばん楽しいのはやはり戦闘だ。それほど頻繁でないのがいい。とにかく一歩歩くと戦闘／　というのはうんざりさせられるかんね。戦闘で楽しいのは魔法。なんと、80個もあるのだ。

全体的に極悪な強さを誇るキャラというのは少ないので、わりと余裕で「さーて、こいつにはどんな魔法をかけてあげようかな」なんて感じで魔法を選ぶ楽しさがある。

戦闘が集約的に出てくるのが小イベント。最初は、村長選挙を控えた村長さんが村人のごきげんとりのためにゴブリン退治にいってくれという。このゲーム、この会話を聞くことによって、初めてこのゴブリンのいるダンジョンの入口が現れるようになっている。

このへんはプログラム的にわりと新しいんじゃないかと思うが、この『記憶のラビリンス』第１回の『イース』の時に不満だとなじった、村人の態度がリアリズムというかとりあえず日々の生活のほうが大事なんですみたいなノリなのだが、このゲームの場合わりと世界が広めなので実際の戦火は見ていないということなのだろう、というふうに解釈すると、妙になじむものがある。

それよりもこのゲームをやっていると、日常と非日常の境目をうろうろする「旅」というものを実感できるのだ。それはシステムがどうの、シナリオがどうのという問題以前に、このゲームの優しさにあるように思う。

優しさというのは、特別な意味はない。単純に楽にお金がかせげるし、死者も結構ほいほい生き返らせる。これで、ゲームのシナリオを味わう余裕が生まれてくるのだ。つまらないトラップや戦闘の厳しさで、時間かせぎをしていないのだ。それでいてそう簡単には終わらない。RPGファンには、ちょい注目の作品じゃないかな。MSX版の仕上がりを楽しみに待ちたい。

ではまたっ／

キャラメイクの楽しみ　このグラフィックをいつも見られないのが残念!!

『ロードス島戦記』でのキャラクタは種族が人間、エルフ、ハーフエルフ、ドワーフの４種に、クラス（職業）がウオリアー、ナイト、プリースト、ソーサラー、シャーマン、ウィザード、スカウトの７種。キャラクタメイキングの時は、まず、種族を選んでから、各種パラメーターによって職業を決めるようになっている。

人間はパラメーター次第でどんな職業にもつけるが、他の種族は限られてくる。また魔法使い系はシャーマン、プリースト、ソーサラー、ウィザードと４種もあるが、それぞれ使える魔法が違ってくるので、もし全員キャラづくりするなら、なるべく違う種類を選んでおきたい。

パラメーター類の設定が終わると、パッ／とキャラクタの顔が登場する。ゲーム開始後、初のグラフィックだからかもしれないが、この顔のグラフィックがやけに新鮮／　できればずーっとこのグラフィックを見せていてほしいと思ったほど。特に女性キャラは、かわいー!!　という感じで「大事にしなくちゃね」という気にさせられる。

たいていの人は最初に作る男性キャラを主人公扱いするのではないかと思う。これがまたハンサムだったりすると、特にうれしい／

FAN RADAR ファンレーダー

BIT²
☎03-479-4558
8月中旬発売予定

FM音源が楽しめるようになって、いちだんとMSXが楽しくなった。音楽は音を楽しむと書くけれど、その音楽をさらに楽しめるソフトが登場したのでレーダーしてしまおう!!

シンセサウルス Ver2.0

媒体	2DD / テープ
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/テープ
価格	7,800円

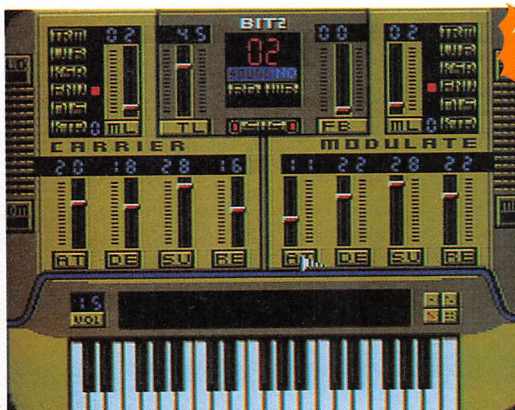
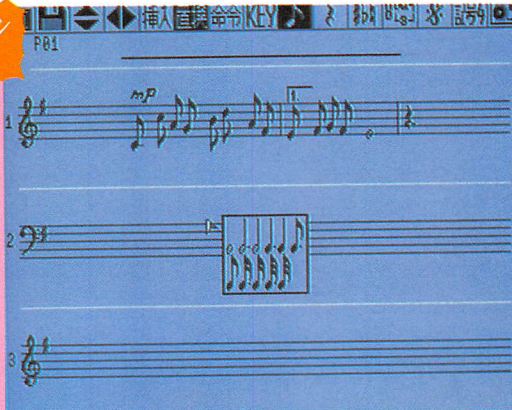
使いやすさに新機能が加わってのバージョンアップ!

昨年登場したFMパック(MSX−MUSIC)と、それに対応した音楽ソフト『シンセサウルス』のおかげで、MSXでもコンピュータミュージックが手軽に楽しめるようになった。そして、その『シンセサウルス』のバージョンアップ版『シンセサウルスVer.2.0』(以下Ver.2.0)がついに登場。

こまかいことを全部書けばキリがないので、おおまかに前作とのちがいをあげると、まず、MSX2になってグラフィックが向上し、画面が見やすく、使いやすくなった。これらは、おもにサウンドエディットモードやスコアエディットモードにいえることだが、いわゆる操作上のバージョンアップだ。ほかに大きなちがいといえば、2つの新しい機能が付いたこと。ひとつは、オリジナルリズムパターンの作成機能。もうひとつは、このソフトで作った曲を、BASICの形に変換する機能だ。たんなるバージョンアップだけではなく、この新機能が付いたことで、いっそうMSXで音楽できる、というわけだ。

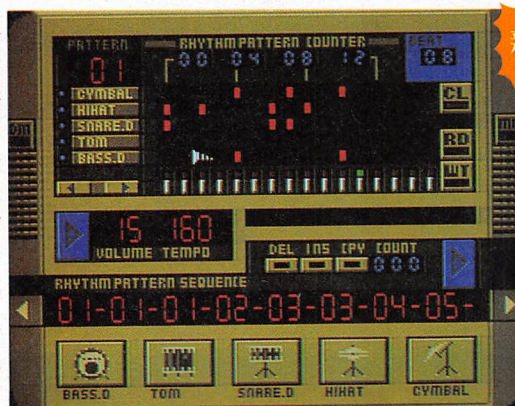
⇧タイトル画面もバージョンアップ? 入力装置をここで選択

バージョンアップ
サウンドエディット

➔オリジナルの音が作れる。まえにもあった機能だけど画面が整理されて操作性も上がった

バージョンアップ
スコアエディット

⇦楽譜の入力。なんといっても画面が見やすいのがうれしい。音符などもウインドウで表示

新機能
リズムエディット

➔新しい機能のリズムエディット。リズムパターンが自由自在に作成できる

新機能
BASICへの変換

⇦入力した楽譜をあっというまにBASICに変換してくれるうれしい新機能

どんなリズムでもおまかせのリズムエディットモード

まずは、新機能のリズムエディットモード。市販のリズムマシンていどの機能はほぼついている本格派だ。

基本的に、リズムのエディタ部分とシーケンサー部分の2部構成になっている。前者でリズムパターンを入力して覚えさせる。続いて後者で、そのパターンをつなげ、1曲分のリズムパートを作成する。という具合。

実際のパターン作成は、シンバル、ハイハット、スネアドラム、タムタム、バスドラムの5パートをべつべつに、最大32ステップ(ステップ数は変えられる)に分かれたマス目上の、音を出したいマスに印を付けていくという感じ。1度に覚えさせられるのは99パターンまでで、通常の曲なら問題ないはず。

リズムパターンを作成すれば、あとはそのパターンの番号をシーケンサーに入力していけばソフトのほうで勝手につなげてくれるというわけだ。シーケンサー部分のステップ数は最大1000。リズムパターン1つ分が、楽譜でいう1小節とすると、1000小節の曲まで扱えることになる。ポップス、ロック系なら200～300小節で十分足りる。

エディタ
リズムパターンはこのエディタ部分(画面上)で作成して99種類まで登録することができる

シーケンサー
エディタ部分で登録したパターンを、このシーケンサー部分(画面下)につなげて1曲にする

エディタ部分

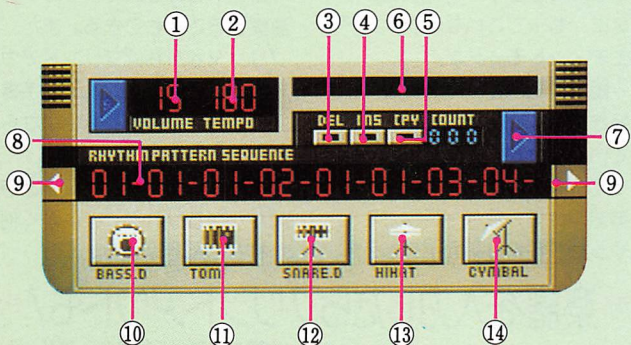
①リズムパターン番号(01～99まで使用可)②ストップキー。00ステップ(いちばん左のマス)から、これの押されたところのステップ数までを演奏。1つのパターンのマスの数(ステップ数:小節などの割り方、拍子によって決まる)を設定する③線で示すマスが何ステップ目か表示④この部分に各パートのパターンを入力。上から横1列にシンバル、ハイハット、スネア、タム、バスドラとなっていて、赤い点灯部分が音の鳴るところ⑤1つの音の長さの割合を決める⑥各パートのスイッチ。緑色に点灯していれば音が鳴る⑦表示されているパターンのクリア⑧ディスクモードへ。セーブやロードができる⑨メニュー画面へ⑩パターン入力のマスを左右にスクロールさせる⑪00～99の、メモリ上のパターンを読みこむ⑫00～99にパターンを登録する(メモリーセーブ)⑬リズムパターンを演奏する⑭音量⑮テンポ⑯メッセージ表示部

実際にリズムパターンを入力すると

では、実際に譜面上のリズムパターンを入力してみよう。

下にハードロックっぽい8ビートのリズムパターンを作ってみた。入力するには、まずパート別に譜面を分解して考える。各パートが、その小節内の何拍目に鳴っているかがわかれば、あとは画面上のマスに置き換えるだけ。写真の赤く点灯した点が置き換えた結果だ。

上のドラム譜を実際に画面に入力したところ。あの譜面が、入力するときはこんなふうに

シーケンサー部分

①音量(エディタ部分と兼用)②テンポ(エディタ部分と兼用)③デリート。入力したパターン番号の削除。範囲を設定して、1度にまとめての削除することも可能④インサート。パターン番号の挿入ができる⑤コピー。指定した範囲を複写できる⑥メッセージ表示部分(エディタ部分と兼用)⑦入力したリズムを、通して演奏する。もう1度押せば、曲の途中で演奏を止めることもできる⑧この部分に、パターン番号00～99を直接入力していく。最大で1000ステップまで入力が可能⑨左右それぞれ、パターン番号の入力部分をスクロールさせる。右を押すとステップ数が大きくなり、左で最初にもどっていく。インサートの右の「COUNT」(カウント)に直接数値を入力して表示を変えることも可能⑩バスドラムのパッド。ここを押すとMSX-MUSICのバスドラの音が鳴る⑪タムタムのパッド。押すとタムの音が鳴る⑫スネアドラムのパッド。押すとスネアの音が鳴る⑬ハイハットのパッド。押すとハイハットの音が鳴る⑭シンバルのパッド。押すとシンバルの音が鳴る

自分の曲は自分の音で！サウンドエディットモード

ＦＭパックやＭＳＸ－ＭＵＳＩＣには、63種類の音色が用意されている。ピアノやオルガン、ベースやギター、はては効果音まで。最初はそれでもこと足りる。しかし、実際に自分で曲を作って演奏するときには、やっぱり音色も自分で作りたい。そんなときに役立つのがこのモードだ。

ＦＭ音源ではキャリア（音を出すオペレータ）とモジュレータ（音色を変えるオペレータ）と呼ばれる2つの部分で音色を設定する。この2つの部分で、設定した周波数の比で、音色がほぼ決まるのだ。このモードでも、キャリアとモジュレータそれぞれを画面上で設定して音色を作成するわけだ。

①トータルレベル②サスティン（音の余韻）③音色の読みこみ④音色番号⑤音色の登録⑥フィードバックレベル⑦周波数のピークを決める⑧トレモロ⑨ビブラート⑩音の立ち上がり具合が音程によって変わる⑪持続音と減衰音の選択⑫ディストーション（歪む）⑬音程により音量を変える⑭ロード⑮セーブ⑯ディスクモードへ⑰メニューへ⑱アタックタイム⑲ディケイタイム⑳サスティンレベル㉑リリースタイム㉒音量㉓キーボードのオクターブ㉔メッセージ表示部分㉕キーボード

オリジナル音の作成に挑戦

モジュレータ側とキャリア側の周波数の兼ね合いなどは、設定してみて、画面下のキーボードを押して、音を聞きながらでないとなんともいえない。少しずつ設定をずらしてみて、好みの比率をさがそう。出したい音のタイプによって、アタック（音の立ち上がり）を強めたり、ディケイやリリースで音の伸びを強めたり、いろいろ試してほしい。

↑歪んだギターの音を作ってみた

音符を置いて楽々作曲！スコアエディットモード

ＭＳＸで演奏したい曲の楽譜があってもＢＡＳＩＣに変換できないキミや、自分で曲は作れても楽譜を書くのがにがてなキミに、もってこいなのがスコアエディットモードだ。

画面に表示された五線譜に、好きな音符や休符、記号を置いていくだけで、立派な譜面を作ってくれる。パート数は、ＦＭ音源同様最大9パートまでで、やっぱり和音は譜面上でも分解してパートを分けるしかない。

譜面を入力すれば、スコアプレイモードに入って、各パートの音色や音量を決め、そのまま演奏することもできる。また、プリンタがあればプリントアウトだって可能だ。これで、手書きのきたない譜面ともさよならできるというわけ。

慣れないうちは、ちょっと時間がかかるけれど、とにかく何か打ちこんでみよう。

①メニュー画面へ②ディスクモードへ③画面を上下左右にスクロールさせる④入力のモードを挿入にする。カーソルの位置の直前に音符などを挿入できる⑤入力のモードを置換にする。カーソルの位置に音符などがあるとき、それを消して新しい音符などを書ける⑥デリート（画面上の譜面の削除）、コピー（画面上の譜面の複写）などができる⑦曲のキー（調子）を決める⑧音符の種類を選択する⑨休符の種類を選択する⑩#や♮などの記号を選択する⑪３連符などの設定するときに選択する⑫ダルセーニョなどの記号を選択する⑬曲の拍子を選択する⑭入力した譜面を、打ちこんだところまで演奏する⑮上のアイコンで選んだものが、キーを押すと、画面上のどこにでもウインドウが開いて表示される。ここから実際に入力する音符や記号を選択する⑯入力する五線譜。上からチャンネル１～３になっている。４以降はスクロールさせて表示する

楽譜を入力したらプリントアウトも！

楽譜を演奏する以外に、プリントアウトもできる。左は本誌２月号のＰＬＡＹ＃ミュージックに掲載したエリック・サティの『ジム・ノペディ』をプリントアウトしたものの一部。

↑スコアプレイで演奏もできるけど

作った曲があっというまにBASICに変換される

これもVer.2.0の新しい機能。スコアエディットモードで入力した曲を、ソフトのほうでBASICプログラムの形に変換してくれるのだ。『シンセサウルス』では、入力した曲はソフト上でしか読みこめないし演奏もできなかったが、Ver.2.0ではBASICプログラムとして、MSX−MUSICさえあればどのMSXでも演奏可能になったのだ。

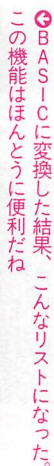
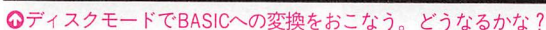
スコアエディットモードで入力し終わった『ジム・ノペディ』をいったんディスクにセーブしておく。この曲をBASICに変換してみよう

ディスクモードでBASICへの変換をおこなう。どうなるかな?

BASICに変換した結果、こんなリストになった。この機能はほんとうに便利だね

変換するとこんなリストに!

今度は、左のページで入力した『ジム・ノペディ』のスコアを、実際にBASICに変換してみよう。

BASICへの変換は、各モードでもお世話になるディスクモードでおこなう。

下のリストが、変換された結果できたBASICプログラムの一部分。BASICがよくわからない人でも、ビシバシコンピュータミュージックで楽しめるというわけだ。じつにありがたい機能だ。

```
1 '
2 '
3 '                 Converted by BIT2
4 '
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"T144V12@0","T144V12@0","T144
V12@0","T144V12@0","T144V12@0","T144V12@
0","T144V12"
30 PLAY #2,"R2.","R4O5L2F+","R4O5L2D","R
4O4L2B","O3L2G.","",""
40 PLAY #2,"R2.","R4F+","R4C+","R4A","D.
","",""
50 PLAY #2,"R2.","R4F+","R4D","R4B","G."
,"",""
60 PLAY #2,"R2.","R4F+","R4C+","R4A","D.
","",""
70 PLAY #2,"R4O6L4F+A","R4F+","R4D","R4B
","G.","",""
80 PLAY #2,"GF+C+","R4F+","R4C+","R4A","
D.","",""
90 PLAY #2,"O5BO6C+D","R4F+","R4D","R4B"
,"G.","",""
100 PLAY #2,"O5L2A.","R4F+","R4C+","R4A"
,"D.","",""
110 PLAY #2,"F+.","R4F+","R4D","R4B","G.
","",""
120 PLAY #2,"F+.","R4F+","R4C+","R4A","D
.","",""
130 PLAY #2,"F+.","R4F+","R4D","R4B","G.
","",""
140 PLAY #2,"F+.","R4F+","R4C+","R4A","D
.","",""
150 PLAY #2,"R4O6L4F+A","R4F+","R4D","R4
B","G.","",""
160 PLAY #2,"GF+C+","R4F+","R4C+","R4A",
"D.","",""
170 PLAY #2,"O5BO6C+D","R4F+","R4D","R4B
","G.","",""
180 PLAY #2,"O5L2A.","R4F+","R4C+","R4A"
,"D.","",""
190 PLAY #2,"O6C+.","R4F+","R4C+","R4A",
"F+.","",""
200 PLAY #2,"F+.","R4F+","R4D","R4B","O2
B.","",""
210 PLAY #2,"O5E.","R3","R4O4B","R4G","O
3E.","",""
220 PLAY #2,"E.","R4F+","R4O5D","R4B","E
.","",""
230 PLAY #2,"E.","R4D","R4O4A","R4F","D.
","",""
240 PLAY #2,"L4ABO6C","R4F+","R4O5C","R4
A","O2A.","",""
250 PLAY #2,"EDO5B","R4E","R4O4B","R4G",
"O3D.","",""
260 PLAY #2,"O6DCO5B","R4E","R4B","R4D",
"D.","",""
270 PLAY #2,"O6L2D.","R4D","R4A","R4E","
D.","",""
280 PLAY #2,"DL4D","R4D","R4A","R4F+","D
.","",""
290 PLAY #2,"EFG","R4F","R4A","R4A","D."
,"",""
300 PLAY #2,"ACD","R4E","R4A","R4A","D."
,"",""
310 PLAY #2,"EDO5B","R4E","R4G","R4D","D
.","",""
```

FAN-NEWS

邪神の逆襲
クリムゾンII

クリスタルソフト
☎06-326-8150
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

マルチシナリオ・リンク方式なる新兵器を搭載して、前作をしのぐ楽しさと物語の奥深さを実感できる本格ロールプレイングゲームが誕生した!!

あれから50年……ふたたび恐怖が

かつて、3人の勇者たちが、世界の平和のために、この世界の凶悪な支配者「クリムゾン」に立ち向かった。彼らの活躍によって、世界は平和を取りもどし、人々は平穏をとりもどしたのだ。──と、ここまでが前作『クリムゾン』でのお話。

時は流れ、世界が平和を取りもどしてから50年が過ぎようとしていた。そんなある日、ふたたび平和を乱す、邪悪なるものたちの不吉な前兆が……。

ノーボリの町の長老は、悪の復活をあらわすといわれる不吉な流れ星を見た。そして、不思議な玉を持つ、ひとりの若者を呼んだ。言い伝えによると、この不思議な玉を持つ者が世界に5人いて、彼らこそが平和に導く勇者であるという。若者は、聖なる勇者として、残る4人をさがしに旅立つのだった。そして、復活した悪を倒し世界の平和を守るのだ。

前作から50年。当時の勇者の1人、イザベラもおばあさん

スピーディかつ楽しい傑作RPG

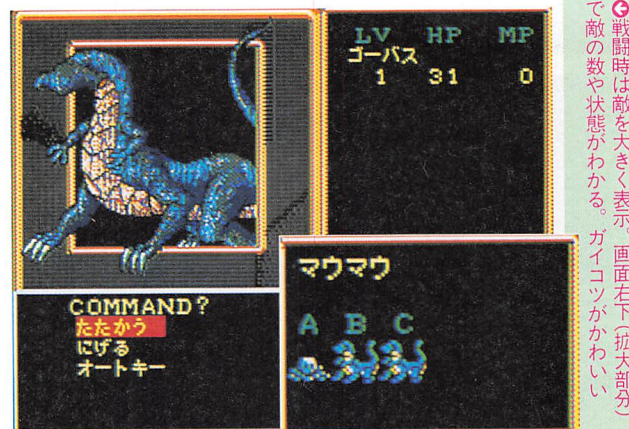
基本的にはパーティ形式のRPGだが、あとにも説明するとおり、マルチシナリオ・リンク方式というものの採用で、聖なる勇者(つまり主人公のキミ)の冒険のまえに、4つの小物語をクリアしなければならない。つまり、パーティ形式になるのは、あくまでも5話目で、本編に入るまではそれぞれの物語のキャラ1人で冒険することになる。

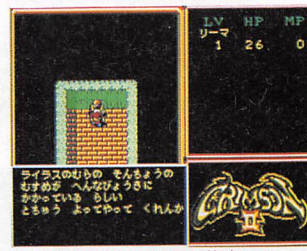
ゲーム自体は、マップ上を歩き、敵と戦い、人々から情報や助けを得て……と、ごくごくオーソドックスな展開だ。

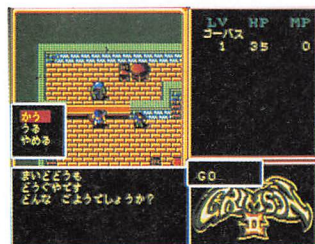
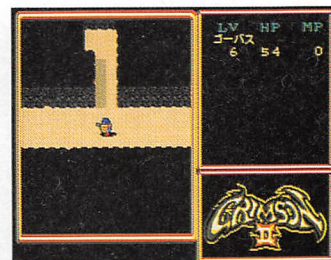
メインとなるマップ画面で、キャラをあやつって歩きまわり、村やいくつかの場所では、中にさらに細かいマップが現れる。さらに、洞窟などのダンジョンでは、実際の人間の視界に入る部分のみを画面に表示。移動するごとに見える範囲が変わるリアルな設定のマップ表示になっている。

敵は、戦闘シーン以外には画面に表示されず、マップ上を歩いているとランダムに出会うしくみだ。敵に出会うと戦闘シーンの開始。敵のグラフィックが表示され、コマンド選択で戦闘をくりひろげるわけだ。戦闘シーンは操作もしやすくスピーディで楽しいぞ。

人々との会話はすべて体当たり式。話したい人にどこからでも当たればメッセージが画面に表示される。また、ステータスやアイテムの情報やセーブなどは、戦闘シーン以外、いつでも画面にウインドウで表示してくれる。

謎解き部分や戦闘、レベルアップとも、それほど困難ではなく、物語とゲームの結びつきもなかなか強い。物語自体、地上にとどまらず海底にまでおよぶあたりも新しい要素だ。ついついのめりこんでしまう、久々の傑作RPGなのだ。

戦闘時は敵を大きく表示。画面右下(拡大部分)で敵の数や状態がわかる。ガイコツがかわいい

ステータスやアイテムの情報、セーブなどはウインドウが開いて

人とお話するときは体当たり。メッセージが表示される

これが基本のマップ移動画面。パーティのメンバーやその状態が右側に表示される

村にはお店がある。武器や薬を買っておかないと冒険はつらいぞ

洞窟などでは実際の人間の視界に入る部分を表示。あとは真っ暗

マルチシナリオ・リンク方式とは？

このゲームのいちばんの特徴というと、先にも書いているとおりマルチシナリオ・リンク方式という物語の構成だ。

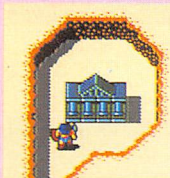
このゲームには、本来の主人公（キミ）である聖なる勇者のほかに、4人の仲間が登場する。いままでのゲームなら、これらの仲間に冒険の途中に出会い、パーティに入れていっしょに戦うだけ。しかし、『クリムゾンII』では、本編のまえに4つの小物語があり、これがパーティに加わる仲間たちそれぞれの物語に割りふられている。この小物語をクリアすることで、仲間への思い入れが強くなったり、各人の特徴をつかめるというわけ。

本編に入ったとき、すでにクリアした4つの物語のなつかしい場面や人々に出会い、冒険をするうえでも勇気づけられるはずだ。まずは、戦士ゴーバスの物語からゲームははじまる。

第1話 戦士ゴーバス

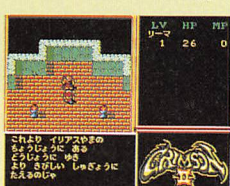
まずは、戦士ゴーバスの物語。ゴーバスはやっと1人前の戦士として認められるかどうかの新米戦士。1人前の戦士として成人するために、おそろしい魔物たちが巣くう洞窟の奥にあるというアバの神殿へと向かい、成人の儀式を受けるのがこの第1話の目的。

村からスタートし、近くで戦い、レベルを上げながら、このゲームに慣れることが肝心。神殿に行くと不思議な玉をもらう。あとは勇者が訪れるのを待つのだ。

←↑ゴーバスは成人の儀式を受けるために、アバの神殿(左)へ向かう。途中には難所が！

第2話 僧侶リーマ

つづく第2話は、僧侶リーマの物語だ。

リーマは、1人前の僧侶となるため、イリアス山の頂上の道場へ修行のため旅立つのだ。

しかし、途中による村で、娘の病気を治す薬をある森のおばばからもらってきてほしいと、村長にたのまれる。この娘の病気を治して、イリヤス山の道場で修行を積み、勇者の訪れを待つのだ。

←さらなる修行を積むために、イリアス山の頂上の道場へ

↑村長に薬を取ってきてくれとたのまれる。リーマはやさしい

第3話 魔法使いマーロン

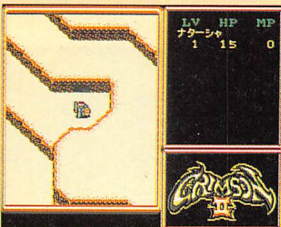
第3話は、魔法使いの弟子になりたいという少年マーロンの物語になっている。

目的はずばり魔法使いに会い、弟子にしてもらうこと。ただし、魔法使いも弟子入りの条件として、「試練の塔」という魔物だらけの塔から不思議な玉を取ってこいというのだ。塔の中は、複雑な迷路状で困難だが、玉を取ってこれればクリア。あとは魔法を教わりながら勇者を待つのだ。

←↓魔法使いにはすぐに会えたけど、弟子入りの条件を出されてしまった。この塔だな！

第4話 女戦士ナターシャ

本編まえ最後の物語が、女戦士ナターシャのお話。

不吉な夢で、世界の危機に気づいたナターシャは、師匠に報告するため、旅に出るのだ。じつは、師匠というのは前作の勇者の1人、イザベラなのだ。師匠に会うと予言者のところに行くことになり、そこで勇者を待てといわれる。

←4つの小物語のなかではこれがいちばんむずかしい

←師匠にいわれて予言者に会うと、ここで勇者を待てというのだ

第5話 聖なる勇者

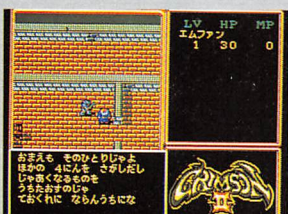
ついに本編の登場だ。村長に呼ばれた若者が、世界の危機を救うため、聖なる勇者として旅に出るところからはじまる。

キミの目的は、いままでプレイした4つの物語の各地で待っている仲間を迎えに行くこと。第5話では、いままでの物語より大きなマップとなる。仲間のいた各地方をさがしださなければならない。

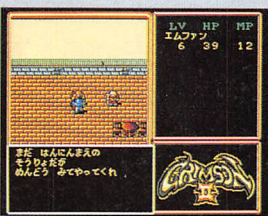
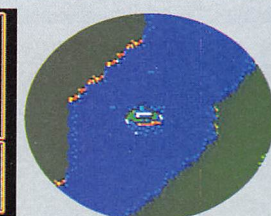
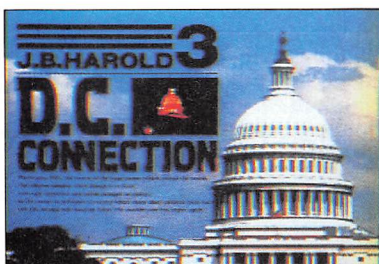
旅に出るとすぐに、魔物のために暗闇に閉ざされた森がある。勇者の最初の試練がここだ。この森に光を取りもどしてあげよう。

仲間をさがしながら、こんなふうにこまっている人々を助けたりしつつ冒険を続けるのだ。本当の冒険はこれからだ!!

↑最初に見つけたのはリーマだった。よろしくね！

←途中で、潜水艦なども登場。海底も舞台となる

↑やっとの思いで本編に入れるのだ。ここまでは長かった……

勇者の第1の試練は？

↑まずは暗闇の森の魔物を倒して光を取りもどすこと

←つぎはゴーバス。思い出の地に着いたようでなつかしい

↑マーロンも仲間に。あとはナターシャだけ。みんなの目的は打倒クリムゾン!!

FAN-NEWS J.B.ハロルドシリーズ#3

D.C.コネクション

リバーヒルソフト
☎092-771-0328
発売中

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが殺された。J.B.ハロルドは事件の真相をつかむため、青春の思い出の地ワシントンに向かった

署長殺しの真犯人を探し出せ！

J.B.ハロルドシリーズ第3弾。父親殺しの容疑で長男が逮捕された事件で、前作以上にリアリティを増した展開をみせる。これまであまり明かされなかったJ.B.の私生活、特に過去にふれることもできるのもこの作品の魅力だ。

殺されたのはリバティタウン警察署長のウォルター・エドワーズ。殺人現場はワシントンD.C.のJ.F.ケネディの墓。たまたま、出張中に殺されたものだ。どうして、リバティタウンの警察署長が、ワシントンで？　という疑問が残るがこれは事件解明の鍵といってもよさそう。どうやらFBIもからんでいるらしいのだが……。

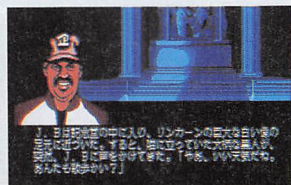
ところでワシントンD.C.といえば、J.B.が大学の4年間を過ごした土地であり、J.B.のかつての恋人ジャックリーヌが事件にまきこまれ、不慮の死をとげた土地でもある。今度のシナリオでは、そのへんの追憶にひたるJ.B.の姿もかいま見ることができるのだ。

ゲームがスタートするとそこはホテルの1室。ここが捜査の拠点になるわけ。移動や質問、電話などはウィンドウを出して、そこから選ぶというリバーヒル方式。スタート直後は電話をかけられるところも、警察署とスターダストというJ.B.がなじみだったパブだけだが、捜査が進むにつれて、選択できる範囲がひろがっていく。これは、移動できる場所も同じで、誰かからてがかりになる人や場所を教えてもらうことによって、新しくメニューが増えていたりする。

だが、事件の捜査は地味な聞き込みが中心になる。とにかく今のJ.B.には手掛かりらしいものは何もないのだ。行けるとこにはどんなところにも顔を出すことが、先決だ！

足を棒にして捜査をするといういい回しがあるけど、マウスで操作していると、腕を棒にして捜査するって感じなのだな。

↑J.B.は、ホテルを捜査本部にした。ここから電話もかけられる

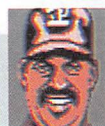
↑J.B.はホテルのバーで女性カメラマン・リンディーに会う

↑リンカーン記念堂で声をかけて来たタクシー運転手は協力的

↑父親殺しの容疑をかけられているフリデリック

↑死体発見状況を説明するポリスマン。被害者の足が生々しい

↑友人のおかれている立場よりも自分がかわいいらしい

これが殺人現場だ！

リンディ・リーフィールド。この事件を取材している女性カメラマン

ネルソン・メルビル。リンカーン記念堂で知り合ったタクシーの運転手

ジョン・ハミルトン。なつかしい酒場・スターダストの店主

ブライアン・ウールリッチ。フリデリックを弁護することになった

ジェイ・エドワーズ。フリデリックの弟。兄を心から信じている

フリデリック・エドワーズ。父親殺しの犯人とされている

マックス・プレスマン。FBIの捜査官。すっごくいやなやつだ

オリバー・リッツ。事件について何か知っているらしいが…

ロン・クレーマー。事件の第1発見者のポリスマン。何か教えて！

ミッキー・ヴェンダース。ディブの伯父でファーストフード経営

ディブ・ウィアン。ジェイの友人。いい人らしい。お父さんは変

ダリル・ウィルコックス。フリデリックの友人のエリートだ

↑事件解決までまだまだ展開していきそうだ。証拠品を早くみつけたい

J.B.ハロルド ワシントンD.C. 捜査(観光?!)ガイド

序盤で、J.B.が訪ねられる場所をピックアップしてみた。だんだん、捜査の範囲は拡がっていくはずだ。

ホワイトハウス
アメリカの政治の中心であるホワイトハウス前

ウェストポトマック公園
公園内をポトマック川が流れる。午後のひとときを過ごしたい

J.F.ケネディの墓
エドワーズ署長の死体がケネディの墓で発見された

無名兵士の墓
数度の戦争で命を失った兵士たちがここで永遠の眠りについている

リンカーン記念館
ギリシア神殿を思わせる優美な建築。タクシー運転手と知り合う

アーリントンショップ
J.B.はタクシーの運転手が言っていたショップにでかけてみるが…

ジョージタウン大学
J.B.に青春時代を思い出させるキャンパスは変わっていない

スターダスト
J.B.が大学時代通い、フリデリックが行きつけた酒場

フリデリックのアパート
ジョージタウンに位置する〝殺人犯〟フリデリックのアパート

ウールリッチ弁護士事務所
弁護するウールリッチにフリデリックは心を閉ざしたままだ

グロリア・フォレストの家
上京したフリデリックが信頼していたドリー・エドワーズの友人宅

FBI 本部
FBIはJ.B.の捜査に非協力的。いやな場所だ

ユニオン駅
ワシントンの主要駅。ここは、後で何かあるのかな?

キャピトル前
序盤では、何のためにあるのかわからない

ポリスボックス
第1発見者・ロン・クレーマーはポリスボックスのポリスマンだ

イーグルチャンピオン
J.B.はジョンの友人を訪ねてイーグルチャンピオンにやって来た

あちこち、顔を出していると、偶然知り合ったタクシードライバーが意外な情報をあたえてくれる。アーリントンショップという花屋を教えてくれたり、なにかと役に立つ。役に立つといえば、J.B.の行動を追い続けるジャーナリスト、リンディー・リーフィールドも基本的な事実を教えてくれたりする。

殺人容疑のかけられているフレデリック・エドワーズを訪ねてみることもできるが、たいした情報は得られない。だが弟のジェイからはダリル・ウィルコックスなるエリートの名前が出てきた。フレデリックの友人で事件の後、訪ねて来たというのだ。議員会館にいるウィルコックスを訪ねると、友人に殺人容疑がかけられているというのに、妙に落ち着き払うどころか、出世のさまたげになるといわんばかりだ。怪しいというわけではないが、どうも気になる。

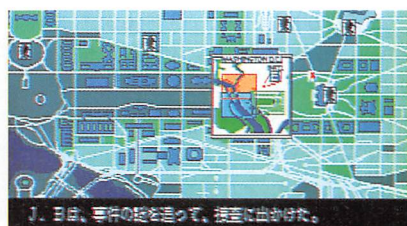
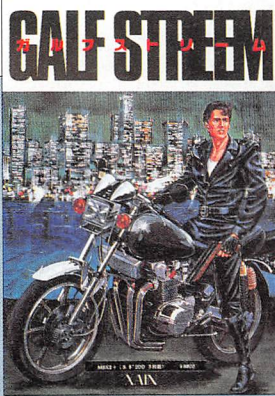
気になるといえば、FBIを訪ねた時の反応もおかしい。どうやら署長の死には、FBIも関係している秘密調査がからんでいるらしいのだが、その調査の内容を教えてくれないばかりか、捜査から手をひけと忠告されるしまつ。

そうそう捜査から手を引くといえば、ホテルには誰とも知らぬ相手から脅迫の電話が入ったり、どうやら単純な殺人事件ではなさそうな気配。

聞き込みを続けていると、事件の第一発見者の警官に現場の様子を尋ねることができる。現場写真も見せてくれるが、これだけではいかにJ.B.といえどもお手上げだ。話を聞いていると、署長は事件当夜持っていたはずの書類もなかったという。いったい書類を持ち去ったのは誰?それには、やはり署長が手がけていたという秘密調査の情報がどうしても必要になってくるのだが……。

捜査に行き詰まったら一度ホテルに戻るのがこのゲームの原則。事件の情報を警察署の女の子に調べてもらうこともできるし、それによって捜査の行動半径を広げることもできる。

また捜査状況を整理したりもここ。捜査状況という画面にすると、聞き込み、人間関係、証拠、情報、の4項目とともに総合の捜査の進展状況が数値で表示されるのだ。でも、ここで5%なんていう数字が出るとがっくりくるけどね。なにはともあれ、足でかせぐしかないのだ。しかもこの事件、(多分)無実の青年が容疑者になっている。急げ、J.B.!というわけ。

移動にはディスクアクセスがつきもので、ここで時間がかかるとイライラするものだが、リバーヒルのゲームはここが速いので定評がある。スムーズな展開で事件に集中できるのはうれしいところ。

↑3つの地区をまず、マップでセレクト。色わけしてあるから見やすい

FAN-NEWS ガルフ ストリーム

GALF STREEM

ザイン・ソフト
☎0794-31-7453
発売中

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

重要な研究とともに学者が誘拐された。暴走族も登場するちょっと過激なバイオレンスRPGだ！

近未来を舞台にしたバイオレンスRPG

時は近未来。人口の増加と共にゴミの量も激増。ゴミ処理問題が緊急の課題となっていた。生物学者アン・オースレはSB−2というバクテリアを使った新しいゴミ処理法に成功し、事態は解決したかのようにみえた。だが、SB−2は見方を変えれば生物兵器として使用可能な、危険な研究でもあったのだ。

そんなある日のこと、アンは突然暴走族のジョン・ステントに連れ去られてしまう。

誘拐の目的はSB−2なのだろうか……。アンの元恋人ボルは彼女の救出に向かう。

主人公 ボル・スウォート

アンとは恋人同士だった。3年間の兵役を終えて、山の中で生物学者として生活中

元恋人 アン・オースレ

SB−2の研究に成功した有能な生物学者。暴走族のジョンに連れ去られてしまう

開発された微生物 SB-2

仲間を集めて、誘拐されたアンを探せ！

どういういきさつなのか暴走族に誘拐されてしまったアン。主人公のボルは、彼女を救出するために出発するのだが、暴走族のたまり場のバールンシティはひとりでは危険だ。そこで、最初の街レブンシティで協力してくれる仲間と出会う。仲間には知的な女性ハミル、運動神経バツグンのベン、そしてなぜかアンの飼い猫のためごろう。彼らに対して、暴走族のリーダーのジョンはボルの戦友、そして副リーダーのボックの死んだ妹はアンにそっくり……と人間関係が複雑にからんでいるようす。誘拐されたほんとうの理由はいったいなんなのだろう。

アイテムをもらう

友人の情報で武器をくれる人に会う。もらえるのは竹鉄砲

情報を得る

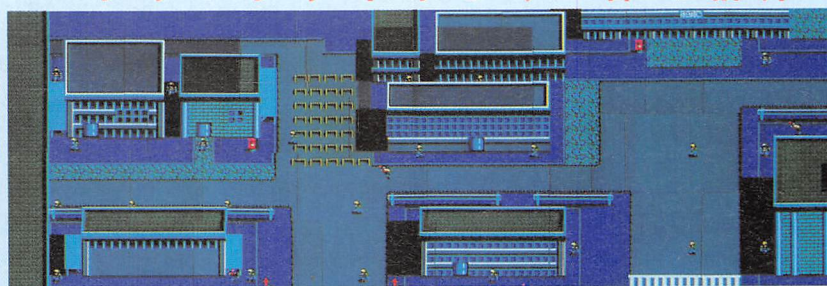
街にいる人とどんどん話そう。役に立つ情報が多い

仲間を集める

アンのペットの猫も仲間に加わる。猫の手も借りたい？

4人そろって進め！

始めのうちは1人で行動をしていたのだが、いろいろな人と会話をしていくうちに4人(3人と1ぴきだが)そろう。出発するぞ！

・・レブンシティのごく一部を紹介・・

移動はすべてマップシーンで。ここは最初の街のごく一部だ。

燃えるぞ！ ストリート・ファイトだ!!

街のなかには、アンを誘拐した暴走族の手下がウロウロしている。こいつらに遭遇すると、1対1の戦闘シーンになる。うまくすれば、アンの居所を聞き出すことができるもしれない。戦闘をさけてはいられないぞ。なぐったり、けったり、ハエタタキを使う接近戦のほかに、武器などを手に入れると遠くからの攻撃も可能になる。

なぐる!!

ボルの攻撃方法はパンチ。しゃがんで避けたりもできる

ける!!

仲間のベンは運動神経はいいけど頭が……。飛び蹴りが得意

ハエタタキ!?

仲間のリンダ。運動神経ゼロの彼女の武器はハエタタキなのっ

FAN-NEWS

天使たちの午後III

ジャスト
☎03-706-9766
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

先生も生徒も美女ばかりの名門女子高に赴任したボクが恋したのは純情可憐な教え子だった！　美少女AVG「天午後」シリーズの第3弾！

新任教師のボクに美女たちがせまる

愛する美少女とめでたくゴールインをめざす、コマンド選択方式のAVG。

大学を卒業して、運よく見つけた仕事は、お嬢様ばかりが通う名門女子高校の教師。派手な性格の若草知香とその取り巻きの生徒たちや、先輩教師の藍沢礼子、キツイ性格の教頭先生と、美女&美少女ばかりの女の園。そのなかでも本気でときめいてしまったのは純真で可憐な少女、岡本遥だった。ゲームの真のハッピーエンドは遥と純愛のすえに結ばれることなんだけど、行動によって何種類かのエンディングをむかえることになる。もちろん、キミの大好きなエッチシーンもビンビンだ。

自室

⬆ここからゲーム開始。画面右上でコマンド選択。メッセージは下

商店街

⬆通学途中の生徒にかわいくあいさつされたりするのも教師の特権

校門

⬆校門前で遥に会った。朝からこの笑顔が見られてラッキーだね！

職員室

⬅ボクや藍沢先生の机が並んでいる普通の職員室

グラウンド

⬅ドッジボールしていたら遥の玉が顔面にもろ当たり

校長室

⬅まじめな校長の秘密の楽しみが隠されていたりする

ボクの愛した天使　岡本遥

ボクの愛する優しく純真な美少女。いつもは明るい娘なのだが、最近笑顔がくもりがちなのが気になる……。

⬆このはじらうような笑顔がボクをいけない教師に！

⬆かわいい少女も時には大胆になる

キャリアウーマン　教頭先生

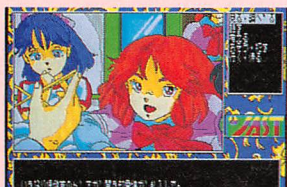
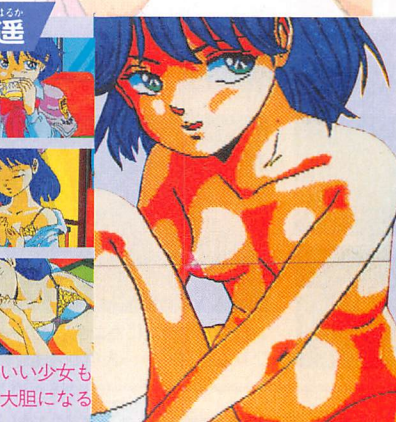
⬇遅刻しそうになったら怒られた。ほんとキツイ人だ

独身で男ぎらいのエリート教師。仕事はできるし美人なんだけど、キツイ性格で小言が多い。いちばん苦手なおばさんだな。

⬅その後なんとなく会議室に行くと……

⬅なんと教頭が××してるじゃないか！

ワガママお嬢様　若草知香

社長令嬢の典型的なお嬢様で常に取り巻きの少女たちをひきつれている。勝ち気でわがままという遥と正反対の性格。ボクに気がある。

⬆知香は本当におじゃま娘だ。遥と2人のところに出てきやかって

⬆たしかに美少女だけど性格があぶなすぎ。レズっ気まであるのだ

魅惑の美人教師　藍沢礼子

⬆ちょっとボーイッシュでさわやかな美人だ

ショートカットの似合う年上の美人。新米のボクを助けてくれる優しい性格で、遥も彼女にいろいろ相談しているようだが本人も恋の悩みを抱えているらしい。

⬆いつも優しい藍沢先生も、恋愛についてはすごく積極的。エッチ度はいちばんかも

6号と、秋号の情報を直送!!

ディスクステーション・ファン

DS fan

コンパイル
☎082-263-6165
発売中

媒体	2DD MSX-Audio
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,940円

立秋を過ぎて、夏休みもあと半分。というわけで、今月はDS6号と秋号の情報をお届けしよう。いつも楽しいゲームアーツのサムシリーズと、ついに美少女登場で波瀾をふくみつつ……。

DS#6 反射神経と頭で勝負のサム2本とムフフほかいろいろ

5号で『カオスエンジェルズ』が入っていたと思ったら、ついに6号は『天使たちの午後Ⅲ』が登場。デモだけとはいえ、ひとつ楽しみが増えてうれしいのだ。こういう企画は毎号つづけてほしいところ。

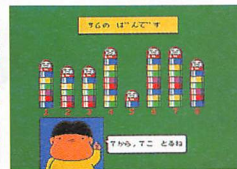
さて、ゲームアーツのサムシリーズの『サムマリン707』は魚雷で敵の船をやっつけるのだが、スピードが速くてコントロールがきびしい。スピコンに頼ってしまいがち。

以上のほかに、ファミリーソフトからは『CM版MSフィールド機動戦士ガンダムDSオリジナルバージョン』という長いタイトルのゲームが、またレトロはニデコの『ザイゾログ』というナムコの『フォゾン』を思わせるパズルっぽいアクション。それにDSの秋号のデモもくわわって今号もにぎやかな内容で勝負! コンパイルからの連載シューティング『ブラスターバーン』は、また次号まわしで残念。

♣ゲームアーツ

サムマリン707

スペースキーで魚雷発射。放した瞬間に真上に進んでいく仕組み。そのとき洋上に敵がいればクリア。操作はカンタンなのに速くてむずかしい。

サムのダルマおとし

副題は『ラスト・ダルマデドン』。1回に1つの山からいくつでも取ることができ、サムと交互に取っていき最後の分を取ったほうが勝ち。

♦ジャスト

天使たちの午後Ⅲ

『天使たちの午後Ⅲ』に登場するいちばんかわいい遁ちゃんのスナップ・デモ!

♥コンパイル

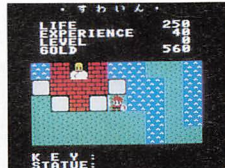
デフォルメKIDS大福笑い大会

目や鼻を目隠しをして置いていくところを、目を置いたら1度消え、鼻を置いたらまた消えて、全部置き終わったらベースの顔と各部分が現れて、あらら!

BGV

お魚さんやタコにカニさんがの〜んびり右へ左へ……人魚さんも?

♠MSX・FAN

すわいん

ファンダムから。みんなブタになってしまうという病気の謎をさぐるRPG

DS#SP4 まじめに遊べるアクションと不まじめに楽しい?ゲーム

9月8日に発売予定の秋号(価格3,880円)のなかから、2本を紹介。1つは縦スクロールのシューティングで『アレスタ外伝』。主人公は忍者っぽいかっこうで、手裏剣を武器として使用し、地面の割れたところをジャンプしたり、途中で「力」というアイテムを手に入れてパワーアップして進んでいく。この主人公が、どうも自分のことをアレスタと呼んでいるところから、外伝ということらしい。もう1つは『ちるどれんうおーず』というRPGぽいAVGで、テーマは無邪気だった小学生の頃。そういえば、そんなこともありました……と思わずはずかしくなるユニークゲーム。

アレスタ外伝

異次元にある別の地球で、街の住民が突然暴徒となる事件が発生。彼らの脳には何かが入って、その人間を操っていた形跡がある。その頃、忍者の仮面をつけた人物が現れ……。

↑別の地球にも自由の女神があったのか……
↑大きな地割れはジャンプでシュワッチ!

ちるどれんうおーず

小学生の頃、だれもが経験した思い出がテーマなのだ。

←口裂け女はいるのだ
↑牛乳を口にふくんだまま笑うヤツ登場
←根性や力などのポイント制がRPG的

※画面は開発中のものです。

第5回

M・E・ANY スーパーデータ学

いろいろ考えて、MSXのユーザーになりました！

by 飯島健男

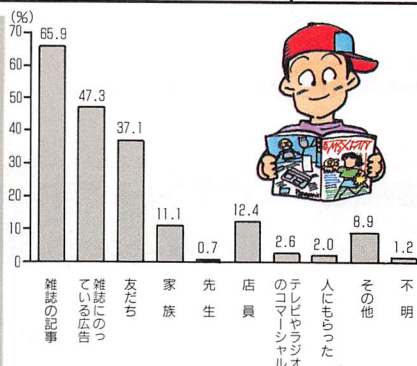
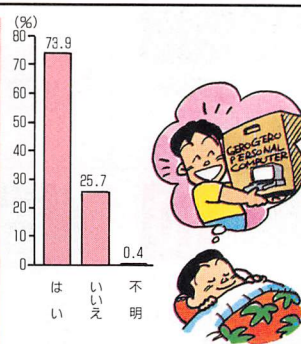
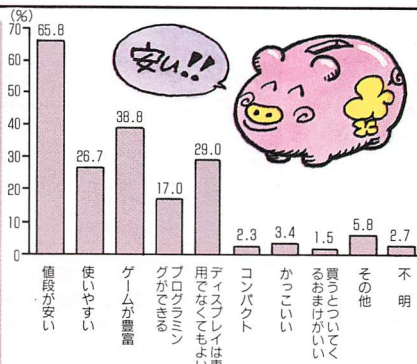
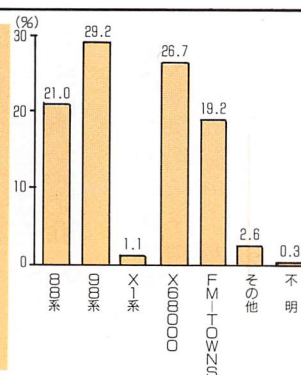
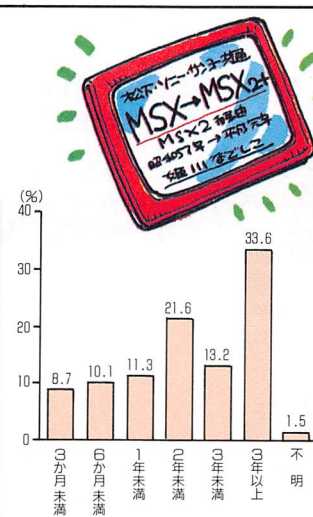
数あるパソコンのなかから、MSXを選んだ諸君。今回はどうしてMSXを選んだか、そのあたりを調べてみたい。やっぱりハードを買うのは、ソフトを買うより高い買い物だし、何より長くつきあうものだ。では、何を基準に購入することにしたのだろう。さて、7月号のアンケート集計の結果をみてみよう。

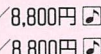
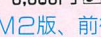
まず、①のグラフ。これはMSXを買うまえに誰の意見を参考にしたのか、を聞いたもの。そのなかでも雑誌の記事がダントツだ。MSX2＋の発表のときの読者の反響が高かった点がうなずけるところ。これは、ソフトを買うときの参考にするのと同じ結果。そして広告。やはりスペックが気になるわけだ。ソフトのときの回答の2位は値段だったが、その点は②のほかのパソコンでなくMSXに決めた基準、という問いの答えに反映しているようだ。

②のグラフを見てみよう。値段が安いというメリットで65.8％の人がMSXを買ったといっている。2位がゲームの豊富さ、さらに3位はディスプレイが専用でなくてもいい、そして4位の使いやすさとつづくところをみると、MSXは手軽にゲームが楽しめるパソコンの入門機といった点が見えてくる。

③のグラフは興味深い。MSX以外のパソコンをほしいと思っている人が73.9％もいる。入門機としてMSXをマスターしたら、その上位機種がほしいのは当然のことだ。お金がたくさんあったら、すぐにも買いたいようだ。では、そのほしいパソコンとは、どの機種だろうか。

④のグラフを見てほしい。1位は現行でもいちばん売れている98系だ。2位がわずかの差でX68000。この2つはいずれも16ビット。MSXと同じ8ビットの88系は、98系に比べると圧倒的にゲーム指向なのだが、いまひとつ人気がない。さらに、某ソフトハウスのアンケートではX68000（これもかなりゲーム指向）がいちばん人気が高いという結果が出たそうだが、その点でMSXのユーザーはビジネス系に興味があるのだろうか。

最後の⑤のグラフは、MSXとのつきあいの長さを聞いたもの。3年以上のユーザーがじつに全体の3分の1もいる。初代のMSX1からつきあっている方々である。もちろん、このなかには新しいMSX2＋に買い換えた人も多い。2位の2年未満というのはディスクドライブが内蔵になったとき買った人。MSX2＋になってからのユーザー（1年に満たない人たち）は3年以上の人の人数を超えられない。MSXを長く愛してくれている人が多いのだ。

次回のお題

どういった理由でMSXを選んだのかはわかったけれど、もっと根本的なことを探ってみたい。なぜ、パソコンをやってみたいと思ったのか？　ゲームのためだけなのか。そして、実際に手にしてみて、何を感じたか。アンケートは76ページの読者アンケートで行っている。結果は11月号で。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/6月15日から7月14日まで

世間はすっかり夏、夏、真夏。新作ソフトもたくさん出そろってショップにも夏が訪れた。でも、お店のなかは冷房ですずしいんだよね〜。

対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。➕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

6月

15日
韋駄天いかせ男1　麦子に逢いたい(D)/ファミリーソフト/6,800円
韋駄天いかせ男2　人生の意味(D)/ファミリーソフト/6,800円
100までの数字を3つ組み合わせてセリフを作り、女の子たちをくどいて脱がしちゃう、シリーズものHゲーム。

17日
アグニの石(D)/ハミングバードソフト/7,800円♪
アグニの石と呼ばれる宝石を盗むため、臨時の運転手として金持ちの屋敷にしのびこむ泥棒のキミ。はたして、うまく盗めるか?

20日
T&Eマガジンディスクスペシャル2(D:タケルのみ販売)/T&Eソフト/2,600円♪
1枚でいろいろ遊べるディスクマガジンの第2弾。

23日
銀河(D)/システムソフト/6,800円
1本で24のゲームが楽しめるお得なソフト。

28日
POWERFULまあじゃん2雅子組データ集(D:タケルのみ販売)/テーピーソフト/2,600円
POWERFUL〜の女の子の絵がかわるデータ集。

30日
アンジェラス(D)/エスニック/8,200円♪
世界各地に起きた奇怪な事件。それらの謎を解き明かすミステリーAVG。発売が延び延びになっていたのがついに登場。お待たせしました。

ミッドガルツSIDEA(D)/ウルフチーム/8,800円♪
ミッドガルツSIDEB(D)/ウルフチーム/8,800円♪
MSX2+で出ているシューティングのM2版、前後編。

7月

1日
ハイディフォス(D)/ヘルツ/7,800円♪
5種類の自機と豊富な武器で楽しい、なめらかな横スクロールのシューティングゲーム。舞台も深海から大気圏外までバリエーション豊か。

6日
天使たちの午後Ⅲ(D)/ジャスト/8,800円
教師のキミが女生徒を好きになってしまった。教師と生徒の関係を越えて愛をつらぬけるか? HなAVGだ。

7日
信長の野望・戦国群雄伝(D)/光栄/9,800円♪
信長の野望・戦国群雄伝(D:サウンドウェア付き)/光栄/12,200円♪
超大人気のシミュレーションゲーム。光栄の集大成ともいえる1本。シナリオは2本用意されている。ROM版の発売予定もある。

8日
ディスクステーション夏休み号(D)/コンパイル/3,880円
おなじみディスクステーションの夏休み特別号。今回はランダーくんのRPGとSFAVGの2本立て。
韋駄天いかせ男3　戦後編(D)/ファミリーソフト/6,800円
先に書いた1、2に続いてシリーズ第3弾。ことば合わせのように楽しむ新しいタイプのAVG。

13日
ガルフストリーム(D)/ザイン・ソフト/8,800円
暴走族にさらわれた元恋人を、勇敢に助けに向かう主人公の男がキミ。映画のような設定の近未来RPG。

ソフトなんでもベスト10

さて読者参加ベスト10、第2回目の「RPG大賞」は『イースII』(日本ファルコム)に決定した。2位の『ラスト・ハルマゲドン』の得票数のほぼ倍の得票数で、ぶっちぎり堂々の1位だ。前作の『イース』も4位と健闘している。2位以降はどれも僅差で、どんぐりの背くらべというところ。集計している感じでは、シューティング大賞のほうがおもしろかったかな。なお、プレゼントの当選者は、10月号のこのページの欄外で。

そして、つぎのベスト10は、ジャンル別、第3弾「AVG大賞」を募集。先月同様、好きなAVGを1〜3位まで3本(8月8日現在で発売中のもの)ハガキに書いて送ってほしい。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部 ベスト10係まで(8月20日必着で)。左下の応募券も忘れずに貼ってね。ハガキの中から5名様にMファンテレカ、1名様に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。そのゲームを選んだ理由も書いて、じゃんじゃん応募してね!

決定!! RPG大賞

順位	ソフト名
1	イースII(日本ファルコム)
2	ラスト・ハルマゲドン(ブレイン・グレイ)
3	ハイドライド3(T&Eソフト)
4	イース(日本ファルコム)
5	ドラゴンクエストII(エニックス)
6	カオスエンジェルズ(アスキー)
7	ウィザードリィ(アスキー)
8	アークス(ウルフチーム)
9	マイト・アンド・マジック2(スタークラフト)
10	エグザイルII(㈱日本テレネット)

1〜3位は順当なところ。本格RPGの中で、HものRPGのカオスエンジェルズの人気が目立つ。イースIIはやっぱりすごい

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	信長の野望・戦国群雄伝
2	—	ディスクステーション夏休み号
3	—	銀河
4	—	アンジェラス
5	—	ファミリースタジアムホームランコンテスト
6	8	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
7	—	ゼビウス
8	—	ファンタジーIII
9	3	ディガンの魔石
10	4	スーパー大戦略

さすが戦国群雄伝、初登場の1位だ。発売のほうが延び延びだったアンジェラスの人気もなかなか目立つ(7月15日調べ)

協力:サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

シューティング大賞当選者:〈愛知県〉野々山彰二くんにはコナミゲームコレクションVol.3を、〈東京都〉中野文則〈福岡県〉吉田明雄〈香川県〉篠原一太〈大阪府〉三山由貴〈愛知県〉太田樹利(敬称略)にテレカをプレゼント。

ベスト10 応募券 ⑨

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

この原稿を書いてるときはまだまだジメジメした梅雨だけど、この本が発売されるころはきっと梅雨もあけてカラッとした夏空がのぞいているにちがいない。熱い太陽に照らされて暑い季節をむかえているにちがいない。COMING SOONも、新作情報がもりだくさんで暑い季節をむかえそう。そんな気がする今月は『ロードス島戦記』の特集付き!!

※画面はすべて開発中のものです。

水滸伝（すいこでん）

■光栄■☎044-61-6861■8月下旬発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円※
ジャンル	シミュレーション

また光栄の新作シミュレーション

『信長の野望・戦国群雄伝』のディスク版がついに発売になって、あいかわらずのすごい人気のなか、光栄からまたまた新作シミュレーションの情報だ。こちらも、信長同様、他機種からの移植版、ちょっとかわり種の中国の歴史ものシミュレーションゲーム『水滸伝』だ。

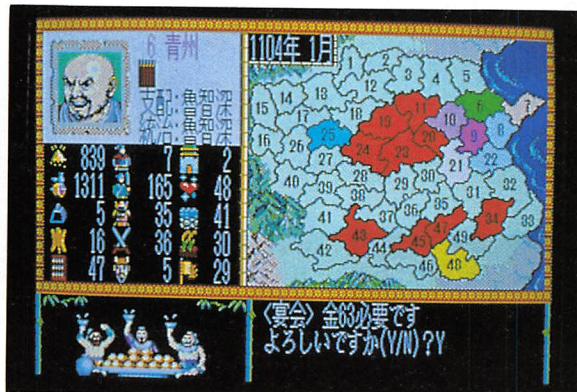
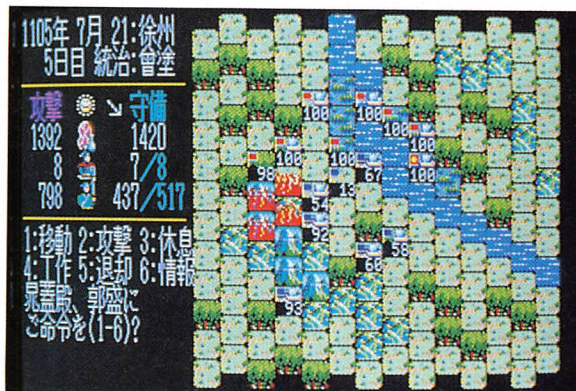
先にかわり種と書いたのはほかでもない。このゲームは、ほかのシミュレーションとはちがい、自国の領地を広げるのが目的ではなく、自分をみがき宋国腐敗の原因となっている賊臣（ぞくしん）を倒すことが目的となるのだ。

キミは、官吏（かんり）（むかしの役人）に追われる無頼漢（ぶらいかん）（いわゆるならず者）の1人としてゲームをはじめる。地道に手柄をあげて名をあげ、仲間や国の領地を増やし、少しずつ力をたくわえることが先決。自分のキャラを成長させていくというRPGによくある要素が重要なポイントとなるのだ。このあたりもかわり種という理由の1つだ。

また、パラメータに「体力」「腕力」「知力」「技量」というものがあるが、これらには、経験値が設定してあって、それぞれの経験値が100になると、各パラメータの数値が上がるというしくみになっている。

登場人物はなんと255人。シナリオも年代や世間の状況によって4編用意されていて、最高7人までの同時プレイが可能だ。シナリオごとに、自然と難易度も変わってくるので、シナリオの設定をよく見てかんたんそうなものからはじめよう。ゲーム中には、アニメ処理などもふんだんにもりこまれ、ゲームもいっそう楽しくなる。

この『水滸伝』も、信長同様、ゲームミュージックを収めたCDのサウンドウェア付きも同時に発売される。

↑人物主体のゲーム展開で、ほかの光栄シミュレーションとはちょっとちがう

←シナリオは4編。シナリオごとにプレイできる人数や難易度などが変わる

←戦闘シーンで使えるコマンドなどもかなり増えた。戦闘がより楽しくなる

お話だけでもいいですか？

〈光栄のシミュレーション攻勢だ〉上にも紹介しているように、『信長の野望・戦国群雄伝』のディスク版につづき『水滸伝』のディスク版が8月下旬に発売といきおいのついた光栄さん。8月～9月には群雄伝のROM版も発売されるという。ただ、『水滸伝』のROM版のほうはまだまだ未定。いちおう発売の予定はあるようだけど、なにせROM不足で手配がつかないとか……。

　※サウンドウェア付きは12,200円

やじうまペナントレース

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	シミュレーション

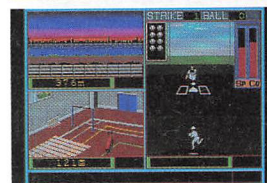
■ビクター音楽産業■☎03-423-7901■8月下旬発売予定

野球を楽しくやじうま見物!!

子供のころ、将来何になりたいと聞かれると、プロ野球の選手というのが、むかしは多かったように思う。しかし、現実にはなかなかなれるものじゃない。でも、そんな夢をかなえてくれるのがこのゲームだ。

ゲームは、シミュレーションタイプで、キミがプロ球団の入団テストを受けるあたりからはじまる。入団テストは、まず、ちょっとしたペーパーテストがあって、つぎに実技。実技は、ハイパーもののノリで、規定時間内に何メートル走れるかの走力テスト、懸垂、腕立てなどの体力テスト、そして、投球や守備の技術テストの3種類。これらのテストに合格すれば、キミもプロ野球選手というわけ。

試合は、自分のチームのオーダーを決め、あとは、選手交代などの指示を出すだけの監督気分。データにしたがい選手たちは勝手に試合を進めてくれる。試合のモードも2人で楽しむオープンモードと、1人で続けて楽しむペナントレースモードの2種類。ペナントレースモードでは、他チームの試合結果が田淵氏の解説付きで表示されたりしてちゃめっけたっぷりだ。

⬅画面の中央上が球場風景。その右で投手と打者の戦いがくりひろげられる

⬅ゲームは入団テストからはじまる

⬅試合のときにはほとんど監督気分

シルヴィアーナ

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

■パック・イン・ビデオ■☎03-5565-8732■9月15日発売予定

母を助けるべく旅立つ少女の物語

もともとはファミコン版のRPGで、内容的には移植もの。ただし、MSX2の機能をしっかり生かした移植で十分楽しめる内容だ。

とつぜん、不治の病に倒れたお母さんを助けるために、どんな病気も治すという薬をつくってくれる人をさがしに、主人公である少女シルヴィアーナが冒険に旅立つところからゲームがはじまる。ところが、薬を作ってくれる人を見つけ出しても、魔物に取られた8つの財宝を取り返さないと薬をくれないといわれる。というわけで、財宝を取り返しに行くことに……。

勇ましい武装のシルヴィアーナを操作して、敵にビシバシッと体当たりで攻撃。敵を倒せば、お金が手に入り武器や薬などが買えるというオーソドックスなRPGだ。

難易度もそんなに高くなく、軽快なリズムで進む楽しいRPGだ。キャラもかわいく、グラフィックもなかなか。誰でも、てごろに楽しめるおすすめの1本という感じだ。

⬆シルヴィアーナはお母さんと2人で平和に暮らしていた

⬆お母さんの病気を治す薬をもとめて勇敢に冒険へと出かける

⬆ゲーム中のキャラクタは、敵もなにもかもかわいいのだ

⬆敵への攻撃方法は体当たり。ほんとは剣で攻撃してるんだけど

お話だけでもいいですか?

〈ファミスタ仕様改正と機能充実のため発売延期①〉突然だが、ナムコからこの8月に発売が予定されていた『プロ野球ファミリースタジアム』が、11月以降の発売日未定に変更された。現在決定している新しい仕様は、①'89年度の最新データをふくむ23チームを収録②2チームまでエディットができ、セーブ可能③ペナントレースモード(5〜200試合まで選択可能)つき(つづく)

グラフサウルス

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ツール

■BIT² ■☎03-479-4558■8月下旬発売予定

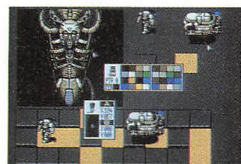
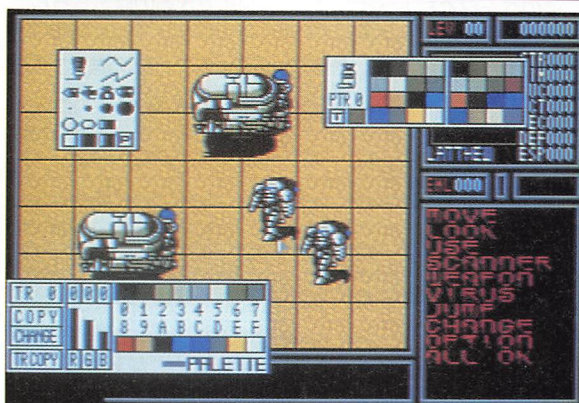
BIT²はグラフィックツールも恐竜

しばらくの間、新作発売予定表で『ワークスGT』というタイトルで、世間にカーレースゲームだと思われていたのが、正式なタイトルの決まった、この『グラフサウルス』だ。さすがに、グラフィックツールもビッツーが作ると恐竜になってしまうのだった。

このソフトは、256ドット×212ドットの16色モード、512ドット×212ドットの16色モード、256ドット×212ドットの256色モードのグラフィックツール。基本的には、CGをかく機能しか付いていない。

機能がものたりないというキミのために、あとから、アニメモードやスプライトエディタ、パターンエディタなどが付いたワークスグラフサウルスも発売されるとか……。ただし、価格は高くなるので、CGだけがかきたい人にはこれでも十分!?

⬆キレイなCGだって、ほれ、このとおり。ラクラクかける

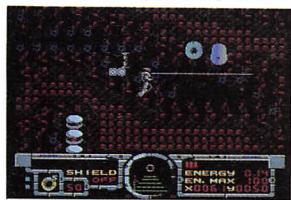
⬅おもおもしいグラフィックや……

⬅アニメ風のグラフィックもOK

⬅ウインドウが開いてアイコンで操作もかんたん。これはビッツーの新作の画面?

ファイアーホーク

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	シューティング

■ゲームアーツ■☎03-984-1136■10月下旬発売予定

なつかしのテグザーに続編登場!!

何年かまえに、あの有名なガンダムが登場して以来、変形ロボットもののアニメなどがかなりはやった。そんなアニメを、そのままゲーム化したようなアクションゲームが、以前発売された『テグザー』である。そして、その続編『ファイアーホーク』が登場するぞ。

自機は、かっこいいロボット「ファイアーホーク」。ふだんは人間型ロボットの状態で移動、戦闘をくりひろげる。しかし、空を飛ぶときはバシッと変形、これまたかっこいい戦闘機にはやがわりするのだ。こいつをあやつり、小惑星が地球に衝突するのをくい止めるのだ。

全9面用意され、各面にはボスキャラが待ち受けている。また操作を覚えるための演習モードも1面用意されているぞ。

⬆自機は中央のロボット。かっこいい戦闘機にも変形できる

⬆前作では明かされなかった謎も今回明らかになるとか……

⬅各面にはボスキャラもひかえている。変形技を使いながら、うまく敵を切り抜けよう

お話だけでもいいですか?

〈ファミスタ仕様改正と機能充実のため発売延期②〉④『ホームランコンテスト』と組み合わせると、チームがパワーアップする……などなどたくさんの機能に秘密の機能もくわえて、内容を以前にもまして充実させる予定。もちろん、MSX2対応・2メガROM・FM音源対応・価格7,800円のスペックはそのまま。詳しいことは情報が入りしだい、まっさきに紹介していきたい。

人気におされて特集
ロードス島戦記

こんなことはなかなかないけど、あんまり人気が高いから、PC98版で緊急特集。こうなると、MSX2版のサンプルがきたら1冊まるまるやらなくちゃ！

ハミングバードソフト
☎06-315-8255
発売日未定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング

ひさびさの大作RPGの登場だ！

以前、このページでちょっと新作紹介しただけなのに、アンケートハガキを見るとぐんぐん人気が上がってきた『ロードス島戦記』。さっそく特集するっきゃないってことで、今回の特集になるのだけど、いやーなかなかすごいRPGの登場だ。

呪われた島として名高いロードス島。この島の南に浮かぶ暗黒の島マーモを、武力で統一し暗黒皇帝と名乗る戦士ベルド。この暗黒皇帝の魔の手が島にしのびよる。この魔の手から島を守るのがキミの役目。はたして島に平和を取りもどせるか？——というストーリーで冒険がはじまる。基本的には、原作となっている小説にそったシナリオになっているのだけど、そこはRPG、プレイヤーであるキミの行動いかんで物語も変わってくる。キミのあやつるキャラクタも、原作どおりの登場人物でプレイできるのはもちろん、オリジナルキャラクタを作ってプレイすることも可能。これらのキャラ、最大6人がパーティとなり冒険をくりひろげるわけだ。また、ゲーム中、舞台となる国どうしの勢力関係が変化したり、以前に寄った町が戦火に……なんてこともしばしば。つねに状況も変化を見せるのだ。

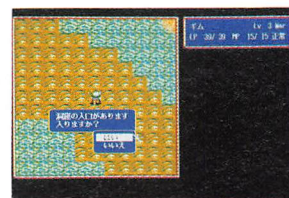
↩設定のこまかさで小説を再現

↑PC98版では、登場キャラクタのグラフィックもキレイに再現

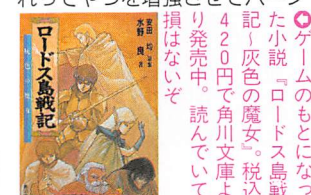
↩敵との戦闘もシミュレーションゲーム的でちょっとわかっていておもしろい

MSX2版はどうなる？

はたして、こんなに複雑な設定の『ロードス島戦記』がMSX2に移植されるとどうなるだろう。内容的には、PC98版と変わりはないというように、ハミングバードソフトからは聞いているものの、MSX2版のでき具合が少し心配になるところ。なにせPC98版とPC88VA版以外、ロードス島は発売されていないぐらいだから……。

しかし、そうなるとよけいにMSX2版の登場はよろこぶべきことだ。はやくMSX2版の動いている姿を見たいものだ。残念なことに、発売のほうは当初7〜8月ごろにはというように聞いていたのだが、開発が遅れているため、秋ごろまで延びそうな雰囲気。すごいゲームだけに、やはり開発に時間がかかるのもしょうがないというところか。このロードス島も含めて、秋から年末にかけてのMSXソフトには期待が集まりそう。

↑MSX2版でもロードス島の雰囲気をうまく再現してほしい

小説やGMのほうでも大人気

ゲームの『ロードス島戦記』のほうの発売は、まだちょっと先になりそう。でも、どうしても待ちきれないというわがままなキミには、ゲームの予習の意味も含めて、小説がおすすめ。『ロードス島戦記〜灰色の魔女〜』(角川文庫)が原作で、これを読んでいたほうが、ゲームを進めるうえでもやや有利とか……。小説で、ロードス島への思い入れってやつを増強させてバーンとゲームを解いちゃえ。

ロードス島の人気は、小説だけにとどまらず、ポリスターからはCDとカセットテープでゲームミュージックも発売されている。9つの楽曲とサウンド・パフォーマンスと名付けられたドラマ部分の構成になっている。ほかにも、カセットブックなども発売されていて、ロードス島の人気はとどまるところを知らない!!

↩ゲームのもとになった小説『ロードス島戦記〜灰色の魔女』。税込420円で角川文庫より発売中。読んでいて損はないぞ

↩ビクター音楽産業から発売中のCD（税込2672円）。ほかにテープやLPも発売中

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

新作発売予定表

注目!! 記号の説明
無印はMSX2/2+のソフトです。✚はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
8月	3日	ポッキー(D)/ポニーテールソフト/6,800円
	5日	夢幻戦士ヴァリスII(D)/㈱日本テレネット/8,800円♪
	8日	ディスクステーション6号(D)/コンパイル/1,940円♪
	10日	イントゥルーダー(D)/アリスソフト/6,800円
	11日	ぴんきいぽんきい1~3(D)/エルフ/各5,800円
	20日	ガールズパラダイス(D)/グレイト/7,800円
	中旬	シンセサウルスVer.2.0(D)/BIT²/7,800円♪
	中旬	テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円
	21日	A列車で行こう(R)/ポニーキャニオン/7,800円
	30日	激突ペナントレース2(R)/コナミ/6,300円
	30日	せまってみたい(D)/ハード/6,800円
	下旬	水滸伝(D)/光栄/9,800円♪
	下旬	信長の野望・戦国群雄伝(R)/光栄/11,800円♪
	下旬	信長の野望・戦国群雄伝(R:サウンドウェア付き)/光栄/14,400円♪
	下旬	やじ馬ペナントレース(D)/ビクター音楽産業/7,800円
	下旬	グラフサウルス(D)/BIT²/9,800円
	下旬	まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	下旬	死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	?	神の聖都(D)/スタジオパンサー/9,800円♪
9月	8日	MSX・FAN10月号(本)/徳間書店/390円(税込)
	8日	ディスクステーション秋号(D)/コンパイル/3,880円♪
	上旬	ワークスグラフサウルス(D)/BIT²/価格未定
	15日	シルヴィアーナ(D)/パック・イン・ビデオ/7,800円♪
	中旬	ガンシップ(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	21日	ウルティマII(D)/ポニーキャニオン/7,800円
	下旬	雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円♪
	下旬	野球道(D:タケルでのみ販売)/日本クリエイト/7,700円
	下旬	ときめきセシル(D)/テクノポリスソフト/7,800円
10月	7日	MSX・FAN11月号(本)/徳間書店/価格未定
	8日	ディスクステーション7号(D)/コンパイル/1,940円♪
	上旬	アークスII(D)/ウルフチーム/価格未定♪
	下旬	ジャックニクラウスプロフェッショナルゴルフ(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	下旬	紫禁城(D)/スキャップトラスト/価格未定
	下旬	ファイアーホーク(D)/ゲームアーツ/7,800円♪
	?	妖魔降臨(D)/日本デクスタ/7,800円
11月以降発売日未定		火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
		エストランド物語(D)/イーストキューブ/価格未定
		ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト/9,800円
		シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円♪
		シャティ(D)/システムサコム/8,800円
		ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
		ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
		ローグ・アライアンス(D)/スタークラフト/9,800円
		白と黒の伝説(仮称)(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
		センターコート(D)/ナムコ/価格未定♪
		私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		蝶類図鑑I(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		●ワンダーボーイII(R)/日本デクスタ/7,800円
		テラクレスタ(R)/日本物産/7,800円
		エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
		ビバラスベガス(D)/ハル研究所/6,800円
		銀河英雄伝説(D)/ボーステック/8,800円♪
		ウルティマV(D)/ポニーキャニオン/価格未定
		ブライ(D)/リバーヒルソフト/価格未定♪
		メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円♪
		極道陣取り2(D)/マイクロネット/価格未定
		JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
		棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
		アレスタII(媒体未定)/コンパイル/価格未定
		ディオス(D)/ザイン・ソフト/9,800円♪
		殺しのドレスII(D)/フェアリーテール/価格未定
		ファイナルファンタジー(D)/マイクロキャビン/価格未定♪
		サーク(D)/マイクロキャビン/価格未定♪
		ドラゴンスピリット(媒体未定)/ナムコ/価格未定♪
		ルーンワース(D)/T&Eソフト/価格未定
		プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/7,800円♪
		ディスクパック2(D)/パナソフトセンター/価格未定♪

この情報は7月27日現在のものです。

FAN CLIP

ディスクステーション月刊化をまえに燃えるソフトハウス

コンパイル

コンパイルの仁井谷社長。広島、大阪、東京の３都市で活動する計画もあるとか

急に広島ふうお好み焼きが食べたくなって編集部の近くにあるその手の店に行ったら満員で食べられなかった。ふと去年の今ごろを思い出した。広島にあるコンパイルに取材に行った帰り、急に広島ふうお好み焼きが食べたくなって広島駅ビルにあるお好み焼き街に行こうとしたら駅ビルは定休日だった。あのときの取材は、DS（ディスクステーション）の創刊準備号発売直前で「売れるといいな」とコンパイルの仁井谷社長が自信と不安のあいだでつぶやいていた。

創刊１周年とDS文庫

いまやDSは超優良ソフトになっちまって。……そうだ、広島に行こう。広島に行ってお好み焼きを食べるんじゃ。

看板の向こうがコンパイルの本部。なんとなくショールームの雰囲気

さっきまでこの長い机で１周年グッズの検討会議をやっていた

本部とおなじマンションにある開発室。ほとんどがＤＳ関係だったが、なかには見てはいけない秘密のソフトも

１年ぶりのコンパイルは事務所がショールームふうのところに引っ越していた。のぞくと、ちょうどガラス張りの社長室でミーティング中。あとで聞いたら創刊１周年記念グッズの会議をやっていたんだそうだ。

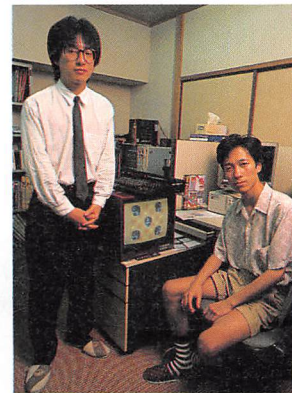
「10月８日で創刊１周年なんです。グッズは、カレンダーとかレターセットというところかな」（仁井谷氏）

現在のMSXソフトのなかでDSの売上本数は20パーセントを占めるという。

「12月８日発売の号からいよいよ月刊化します。それとはべつにDS文庫という企画も進めているんです。来年はこれで50パーセント達成をねらいますよ」

DS文庫とは、文庫サイズのしゃれたジャケットに入ったDSスペシャルのようなもので、価格は2000円くらいを予定しているそうだ。中身は、たとえばブラスターバーンとかスーパーコックスを手直ししたものなどを検討しているところという。

ほかにも、エッチな企画なども聞いてしまったのだが、話がちょっと複雑なので、書ききれなくなってしまった。あはは。

「魔顔人マイケオ」の顔モデル・末永勝治さん（21歳・企画担当）と仕掛け人・水田浩司さん（20歳・プログラマ）もいた

EDITORIAL WEATHER

6回コールド

負け、試合時間わずか14分。ついさっきやった、特集担当Ｋ氏率いるＴＩＧＥＲＳ　ＰＰＰ（トリプルパンチ）とわたしの無名チームとの『激ペナ２〈サンプル版〉』試合結果である。千円負けた。わたしははっきりいってヘタだが、たしかにここのところ10試合ほど人に勝ったことがないが、コンピュータと戦ってもたいてい負けるが、凡フライをときどきそらしてしまうが、うう、くやしい。ほかの自信満々のスタッフもＫ氏と戦って連戦連敗。こういうＫ氏が書いた今月の激ペナ２特集にはきっといいことが書いてあるに違いない。違いないというのは、たったいまＫ氏は原稿を書きはじめたばかりだからである。わっはっはっ。勝った、わたしの原稿はこれで終わりだ。うーむ、これぞ、肉を切らせて骨を断つってやつかな。

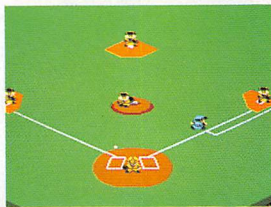
次号10月号は これからどんどんいいことがやってくるような秋晴れの日 **9月8日発売！**

AD INDEX

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝高橋成年■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITOR＝渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋上村治彦＋福成雅英■ASSISTANT EDITORS＝太田雅季＋金子謹子＋川尻敦史＋神保郁雄＋引田伸一＋藤本勝己＋諸橋康一■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝田祟由紀＋諏訪由里子＋堀川浩司＋横川理彦＋星野博和＋高田陽〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝福島ひろみ＋今野文恵＋柳沼健＋小松雅彦＋奥川奈津子＋福田克徳＋荒井智宏＋佐藤基樹＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋鈴木潤＋井沢俊二＋高田亜季■ILLUSTRATORS＝島浦孝全＋高木祐一＋青柳義郎＋しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋市川誠＋尾台誠＋成田保宏■COVER ARTISTS＝中野カンフー！＋椿嘉光■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・篠原正彦・石塚壮一・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢妙子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

心はいちばん熱いものに燃やされたい。

激ペナもくすむ「激ペナ2」感激の臨場感が、野球をかえる。

もう話題は、あちこちに飛びかっているけれど、実際にこの画面を体験したことはないと思うので、もう一度はっきり言おう。激突ペナントレース2は、前作のただのバージョンアップではない充実した中身がぎっしり詰まっている。その最も凄いところは、どの野球ゲームにもなかった生の臨場感を再現してしまったという事実。MSX2始まって以来の打球を追ってスクロールしていく画面がドキドキするくらいリアルに迫ってくる。そのうえ、データ処理速度の大幅アップでスピーディさも極め付け。投球のあとの真っ暗画面ともさよならしたし、キャラクターの機敏な動きも花丸ものだ。そのほか、球場選択機能や、シークレット・ファンクションもついて、贅沢三昧ベースボールを楽しませてくれる。この臨場感まる出しの「激ペナ2」登板は、いよいよ間近に迫っている。

●画面は開発中のものです。

帰ってきた野球神話、「激突ペナントレース2」8月30日発売。

MSX2 MSX2+対応　SCC搭載　8月30日発売　6,300円

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(851)3000　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【四国地区】松山0899(33)3399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に！

FESPIC
KOBE'89
激ペナ2
コナミ株式会社
●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

平成元年9月10日発行 第3巻第9号(通巻30号) 第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 高橋成年
発行 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価460円(本体447円)

印刷・大日本印刷 Printed in Japan
雑誌 12089—9